

UCCG

PS3

PS4

PSVITA

PlayStation Pro

专门志

VOL.1 OX□△

—特别企划—

最是那一低头的温柔
细数上田文人三部曲

—聚焦国行—

最后的守护者 重力异想世界 完结篇

—PS行情— NEW
了解市场 轻松选购

—会免攻略—
泰坦之魂
色彩守护者

—昔日重来—
靛青预言 PS2

—深度攻略—

生化危机7
地平线 零之曙光
超级机器人大战V | 仁王



双平台
全球销量超过
1000万

百余家媒体
平均打分高达
95%

一年内狂揽
249项
游戏大奖

赠独家特典

定价
96元

特价
88元

包邮



「最后生还者」 官方设定资料集

THE
LAST
OF
US

正8开 硬壳精装设定集
顽皮狗 **NAUGHTY DOG**
官方授权中文定制版

现已
重磅来袭



淘宝端扫码购买



首批赠
限量特典



PVC 贺年文件夹

CAPCOM黄金十年 视觉艺术图鉴

官方授权 简体中文版

天闻角川 × VGTIME × 游戏机实用技术 联合出品

收录 怪物猎人 生化危机 街头霸王 鬼泣 等
30余个经典系列的主视觉艺术图、精美插画、
概念原画！CAPCOM王牌设计师心得分享

大16开232页精彩内容满载



淘宝端扫码购买

现已隆重登场



吉尼斯世界纪录大全2017 游戏玩家版 简体中文版

全彩大16开 216页

全球畅销400万册的玩家年刊

十年创建庞大游戏纪录库

精挑细选的精华以中文呈现

收录上千项全新世界纪录与游戏秘闻

超过20万字的精彩内容 规格全面进化

英国吉尼斯世界纪录官方授权
游戏机实用技术翻译制作



更有双年特惠套餐
只在UCG商城

定价
88元

包邮

已上市，火热销售中

CONTENTS

责任编辑：昂星团 封面设计：anubis

🎮 资讯汇聚

- 002 PS+ 俱乐部
- 004 DLC 天国
- 006 昔日重来
- 008 PS 行情

📁 聚焦国行

- 国行攻略
- 011 重力异想世界完结篇
- 036 最后的守护者

🎯 特别企划

- PS 全明星
- 049 最是那一低头的温柔
细数上田文人三部曲

🏆 奖杯珍藏

- 058 桑塔 半精灵英雄
- 066 靛青预言 (PS2)
- 076 夏日课堂 DLC
- 078 泰坦之魂
- 086 色彩守护者

✖ 深度特攻

- 089 生化危机 7 (中文版)
- 113 地平线 零之曙光 (中文版)
- 144 超级机器人大战 V (中文版)
- 170 仁王 (中文版)



封面用图：地平线 零之曙光 / 封底用图：重力异想世界

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《PlayStation 专门志 Pro》不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《PlayStation 专门志 Pro》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《PlayStation 专门志 Pro》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《PlayStation 专门志 Pro》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《PlayStation 专门志 Pro》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《PlayStation 专门志 Pro》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《PlayStation 专门志 Pro》读者服务部（收）邮编：730020。Email 投稿邮箱：ucg@ucg.cn

PS+俱乐部

3月 免费游戏推荐

PS+ 会员制度除了为玩家提供更多游戏试玩、存档上传备份、优惠打折等便利服务外,最吸引人的无疑是“限期免费游戏下载”了。各个服的优惠政策不尽相同,所提供的游戏也有所差异,而“PS+俱乐部”栏目就是为广大玩家们介绍和推荐近期的免费游戏。免费游戏较多的时候,会优先介绍有白金奖杯、以及白金难度较低的游戏。



日服



PS4

Astebreed

アステブリード

奖杯总数 41 铜杯 24/ 银杯 13/ 金杯 3/ 白金 1

游戏语言: 日文

游戏类型: 射击

发售时间: 2015年3月19日

本作是2014年C85上发售的同名PC作品的移植版。玩家需要操作选择的机体驰骋战场。游戏以3D建模和2D横版射击、弹幕射击的玩法相结合,战斗时不仅可以

若是觉得难度不适,还能调整游戏的难度再进行游玩。对自己技术有自信的玩家,可与其他在线玩家比较关卡得分排名。



日服



PS4

影牢 另一位公主

影牢 ~もう1人のプリンセス~

PSV

奖杯总数 35 铜杯 23/ 银杯 5/ 金杯 6/ 白金 1

PS3

游戏语言: 日文

游戏类型: 动作

发售时间: 2015年3月26日

本作是一向以高难度著称的3D陷阱游戏“《影牢》系列”的外传性质作品,故事模式完整收录了前作《影牢 暗黑公主》的全部内容。新增的任务模式拥有总计100个任务,过关难度相当高。新主角“噩梦公主”一改系列主角无法直接攻击敌人的传统,拥有可以命中敌人的踢技技能,使连锁攻击的方式更为多样化。任务模式下,

每个关卡都带有1个通关条件与3个报酬条件,操作角色的所有技能与陷阱都需要通过完成报酬条件的方式来解锁。



日服



PS3

铁拳 TT2

鉄拳タッグ2-ナメント2

奖杯总数 50 铜杯 36/ 银杯 11/ 金杯 2/ 白金 1

游戏语言: 日文

游戏类型: 格斗

发售时间: 2012年9月13日

本作是从“《铁拳》系列”中衍生而出的“《TT》系列”的最新作,与正统作品的最大区别,就是主打2对2的组队战玩法。登场角色多达50人以上,除了游戏标榜的2对2以外,也可以进行1对1和1对2的变则对战。2人组队强调角色之间的优势互补和连段配合,1人作战则通过强化角色血量和愤怒模式的进入规则来获得平衡。

奖杯方面总体来说难度不算太高,不过因为有在线奖杯,考虑到游戏的热潮已过,瞄准白金入坑的玩家可能需要谨慎。



日服



PSV

枪弹少女 2

バレットガールズ2

奖杯总数 44 铜杯 32/ 银杯 7/ 金杯 4/ 白金 1

游戏语言: 日文

游戏类型: 动作

发售时间: 2016年4月21日

本作是2014年发售、操控各种各样的美少女进行枪战的动作射击游戏《枪弹少女》的续作。除了新增角色与战斗动作外,最著名的“绅士”要素也经过了各方面的强化,搭载了可以通过攻击破坏角色服装的要素。动作方面追加了回避射击以及紧急回避等提升速度感的动作,而枪械的种类也得到增加。前作的“寻问特训”进一步强

化,各种各样全新类型的特训登场,更多的福利画面等着各位玩家收集。白金难度比起前作有所增加。



日服



PSV

地球防卫军 2 携带版 V2

地球防卫军 2 PORTABLE V2

奖杯总数 63 铜杯 58/ 银杯 3/ 金杯 1/ 白金 1

游戏语言: 日文

游戏类型: 动作

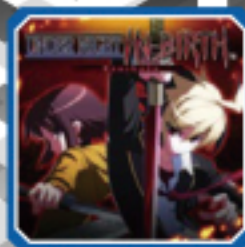
发售时间: 2014 年 12 月 11 日

本作以 PSP 平台的《地球防卫军 2》为基础, 在加入了新要素后登陆到了 PSV 平台。游戏中玩家化身地球防卫军, 为了保卫地球不受外来者的侵略, 与各种各样的巨大生物和外星敌人展开殊死的战斗。可操作兵种除了原来的陆战兵和飞行兵外, 这次还增加擅长支援和空爆的空袭兵。游戏共有 78 个关卡, 玩家需要根据每个关卡

出现的敌人以及地形来制定战术, 而难易度则分为 5 个阶段, 无论是菜鸟还是系列老玩家都能以自己的方式体验游戏。



美服



PS3

夜下降生 Exe:Late

Under Night In-Birth Exe:Late

奖杯总数 53 铜杯 46/ 银杯 3/ 金杯 3/ 白金 1

游戏语言: 英文

游戏类型: 格斗

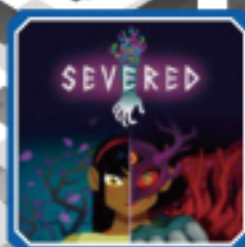
发售时间: 2015 年 2 月 24 日

由曾经制作《月姬格斗》系列”的法式面包开发的《夜下降生》系列”, 虽然街机版早已更新为系统大幅变更的 [st] 版本, 不过家用机上依然只有初期的本作。本作虽然有着“连段类”2D 格斗游戏的外表, 不过内在比较硬核向, 没有时下流行的二段跳系统和空中冲刺系统, 在立回行动上的选项较少, 使得弱角色很难击败强

角色, 而攻击范围占优的角色拥有极大的优势。不过本作是一款白金神作, 奖杯难度极低, 即使是不擅长格斗游戏的玩家相信也能轻易白金。



港服 美服



PSV

断绝

Severed

奖杯总数 25 铜杯 6/ 银杯 12/ 金杯 6/ 白金 1

游戏语言: 中/日/英/韩

游戏类型: 动作

发售时间: 2016 年 6 月 24 日

本作是一款画风独特的第一视角动作类游戏, 故事的主人公 Sasha 是一名断臂的女战士, 玩家需要控制她挥舞手中的生命之剑斩妖除魔, 寻找与她离散的家人, 逐步解开这个奇幻世界的谜团。游戏的操作主要靠触碰, 迷宫中遍布着形状奇葩的怪物, 玩家运用“切断”的能力可以把它们的肢体切落, 既能装戴到身上, 又能用来升

级或强化装备。游戏的技能树系统能让女战士习得各类技能, 而除了增强实力, 解开迷宫所设下的谜题也是推动剧情的关键。



港服



PS4

星际鲸鱼

STARWHAL

奖杯总数 23 铜杯 8/ 银杯 7/ 金杯 7/ 白金 1

游戏语言: 英文

游戏类型: 动作

发售时间: 2017 年 3 月 9 日

本作是一款适合聚会用的休闲游戏, 游戏目的简单粗暴, 就是操控带有尖角的太空独角鲸进行单人闯关或是和小伙伴一起进行大乱斗。玩家可使用左摇杆控制鲸鱼转方向, 然后按 X 键令鲸鱼冲刺前进, 但由于搭载有重力系统的关系, 实际上操作具有一定难度。游戏支持本地四人联机, 拥有超过 90 套服装、25 个竞技场, 以及 4 种

游戏模式。白金难度方面, 重复作业类的奖杯较多, 还有联机方面的奖杯, 总体来说还是较难达成的。



美服



PS3

地球防卫军 2025

Earth Defense Force 2025

奖杯总数 51 铜杯 34/ 银杯 15/ 金杯 1/ 白金 1

游戏语言: 英文

游戏类型: 动作

发售时间: 2014 年 2 月 18 日

本作的设定在前作的 8 年后, 原本被地球防卫军击退的外星敌人和巨大生物再次袭来, 对人类的安定生活造成威胁, 为了保卫地球, 地球防卫军再次出动对它们进行驱逐。本作中可选择的兵种增加到了 4 种, 包括擅长使用多种武器的陆战兵、可以进行高机动空战的飞行兵、擅长支援和空爆的空袭兵以及身披厚重装甲使用重

型兵器的剑兵。除此之外, 游戏中还有着多种多样的载具, 部分兵种可以利用它们来增加自己的作战能力。



港服 美服 国服



PS4

撕纸小邮差 拆封

Tearaway Unfolded

奖杯总数 35 铜杯 18/ 银杯 11/ 金杯 5/ 白金 1

游戏语言: 中/英/韩

游戏类型: 动作

发售时间: 2015 年 9 月 8 日

本作是一款主打创造力玩法的纸片风格 3D 动作类游戏, 玩家等同于世界的神, 为可爱的纸片小邮差开拓前方道路, 最终使他能顺利将信件送达目的地, 当然, 途中也少不了与爱捣乱的敌人“碎纸怪”进行对抗的经典设定。本作在 PSV 版中有着触摸、吹麦克风等特殊操作, 而在 PS4 版则以手柄控制画面中的“光线”指引道路取而代之,

此外, 光线还具有吸引敌人掉进陷阱、使枯萎花朵重新绽放等效果, 玩法更加丰富有趣。会免版本仅为 PS4 版。



DLC

天国



CAMPO SANTO



ATLUS

SQUARE ENIX



KOEI TECMO GAMES



“DLC 天国”栏目为玩家推荐近期热门作品的相关 DLC，此外游戏通过免费补丁追加的厚道内容也会予以介绍。由于日、港、美、国四服更新内容与时间均可能出现差异，因此同一款作品并未在所有服务器配信相同内容也是正常情况。



GIANT SQUID



《刀剑神域 虚空幻界》追加内容、服装

机种	PS4/PSV	售价	免费
服务器	日服 / 港服	推荐度	★★★★★

本作港服在近期追加了剧场版服装“桐人”、“亚丝娜”以供下载，而日服则在此基础上追加了“希望的新娘礼服（强）”、联动《噬神者》的“索玛（强）”和“莉薇（强）”等 6 件强化服装。另外，港服追加内容“未知宝箱设置权”支持玩家用战斗中收集的乌尔答那金币在广场商人处开启“神奇宝箱”入手道具，而

港日双服都追加的“面容怪异的霸王 挑战权”则支持玩家在完成“苍空斗士”的剧情后前往地图苏塔尔巴多斯遗迹群挑战全新 BOSS。



《菲莉丝的工作室》系列 BGM 追加包

机种	PSV/PS4	售价	免费
服务器	日服 / 港服	推荐度	★★★★★

和前作相同，本作在发售后也推出了免费的系列 BGM 追加包，但是相较早早上架的日服，港服直到 3 月 8 日才推出这个追加包。安装 BGM 包后在游戏内调查工房的书桌，选择“变更 BGM”就能自由选择系列的各种主题音乐。收录的 BGM 包含从第一作《玛莉的工作室》开始直到最新的《菲莉丝的工作室》，这个系列

的音乐水准一向出彩，再加上 BGM 包还是免费附送，可谓是物超所值。不过要注意 PSV 版的 BGM 包容量达 1.9GB，要确保储存卡的容量。



《闪乱神乐 桃射沙滩》觉醒角色套装

机种	PS4	售价	1800 日元
服务器	日服	推荐度	★★★★☆

本套装于游戏发售日同日推出，包含四名可操作角色，分别为“冰王之雪泉”、“真影之飞鸟”、“深渊之雅维”、“红莲之焰”。她们是各阵营领队角色的觉醒形态，在觉醒形态下不仅外貌发生改变，近战攻击动作也和普通形态不同（不影响角色性能）。觉醒角色单个购买的价格为 500 日元，成套购买的价格是 1800

日元。但是在 2017 年 4 月 3 日之前购买的话就能以 1600 日元的优惠价格购得此套装，有意购买的玩家需要尽早，以免错过优惠时间。



《偶像大师 灰姑娘 视觉革命》季票

机种	PS4	售价	5800 ~ 12000 日元
服务器	日服	推荐度	★★★★☆

“DLC 地狱”向来是“《偶像大师》系列”的优良传统，本作中官方非常贴心地为玩家提供了两种季票——“ミュージックパス”（乐曲季票）和“プロデュースパス”（演出季票）。乐曲季票包含预定于 2017 年 7 月前配信的 6 首歌曲，目前已经推出了 4 首，单独购买的话每首为 1200 日元，5800 日元的

乐曲季票显然更划算一些。而演出季票则会在乐曲季票的基础上，增加专为新乐曲中登场偶像（共 15 人）设计的荧光棒和腕带。





《初音未来 歌姬计划 未来之音》追加曲包 3rd

机种	PS4	售价	1620 日元 / 107 港币
服务器	日服 / 港服	推荐度	★★★★☆

按照 SEGA 的规划,《初音未来 歌姬计划 未来之音》一共会推出三个追加曲包。目前最后一个“追加曲包 3rd”也已经在日服和港服配信了(美服暂未上线),其中包含四首新曲目——《ピアノ×フォルテ×スキャンダル》、《ヒビカセ》、《アマツキツネ》和《1925》,以及 18 种角色模组、21 种装扮道具,另



外还追加了 8 个 Extra Extreme 谱面。涵盖全部三个曲包的季票价格为 4212 日元 / 277 港币,比起单独购入三个曲包要划算一些。



《SD 高达 G 世代 创世》

机种	PS4/PSV	售价	免费~100 日元 / 免费~8 港币
服务器	日服 / 港服	推荐度	★★★★☆

游戏于 2 月 27 日进行了 1.04 版本更新,为玩家免费追加了特殊关卡“哈啰哈啰! 争夺破坏目标大作战!”和“哈啰哈啰! 突破敌方包围网大作战!”,还有《机动战士高达 雷霆宙域》的两部机体、三部原创机体和漫画《高达创战者 A-R》里登场的炽热争夺高达,其中《机动战士高达 雷霆宙域》的机体需要付



费购买。官方此前的更新也追加过不少机体,仅有少量需要付费,还有付费作品包《机动战士高达闪光的哈萨维》供玩家选择。



《死或生 5 最终决战》Arc System Works 联动服装组合

机种	PS4	售价	3429 日元
服务器	日服	推荐度	★★★★☆

《死或生 5 最终决战》的最近一弹服装 DLC 是与以格斗游戏见长的 Arc System Works 旗下品牌《罪恶装备》和《苍翼默示录》的联动,这些作品中同样有不少人气极高的女性角色。这个服装组合收录了 16 套服装,对应游戏中的 16 名女性角色。这其中不乏一些很有创意的组合,例如女天狗的 Dizzy 服、雷芳的



纱梦服、绫音的 I-NO 服。不过也有一些挺不知所谓的组合,凑数的嫌疑比较重。这些服装也可以选择单买,每件是 286 日元 +



《超级机器人大战 V》奖励剧情完整包

机种	PS4/PSV	售价	3150 日元 / 229 港币
服务器	日服 / 港服	推荐度	★★★★☆

本作目前共有 20 个奖励剧情供下载,单个价格为 150 日元 / 11 港币 ~ 200 日元 / 15 港币不等。奖励剧情基本都是主线剧情间隔之间的小插曲,内容和主线剧情没有必要的联系,需要主流程推进才能逐个开放。完成奖励剧情能获得资金、TacP 和强化零件,其中有不少在一周目里只能获得一个的超强零件,有兴趣的



玩家可以针对零件购买剧情。购买奖励剧情完整包的玩家还能额外获得 300000 资金、3000 TacP 和 10 个强化零件。



《苍蓝革命之女武神》追加断章事件

机种	PS4/PSV	售价	免费~200 日元 / 免费~13 港币
服务器	日服 / 港服	推荐度	★★★★☆

在通关本作并知道了“解放战争”的始末后依然意犹未尽?这 12 款断章事件 DLC 也许能让你满足。通过在“记事本”中观看这些追加的断章事件,玩家们可以了解到大罪人们的日常、戈德与米兰妲之间的回忆、女武神与某位女性的故事等诸多战争背后的人与事。另外,在观看了免费 DLC“咒体战士之名”的断



章事件后,还能够直接将“马克西姆”作为部队人员使用。注意某些追加的断章事件需要主线推进到特定章节后才能观看。



《幽灵行动 荒野》季票

机种	PS4	售价	4800 日元 / 270 港币 / 39.99 美元
服务器	日服 / 港服 / 美服	推荐度	★★★★☆

育碧 3 月大作《幽灵行动 荒野》上市之际推出了季票服务。这个价格不低的季票包括了两个大型任务、一个套装、两个 VIP 内容。在大型任务 NARCO ROAD 中,魅影小队要通过地下赛车活动打入黑社会内部;另一个大型任务 FALLEN GHOSTS,讲述魅影小队陷入绝境,与一支危险的特别行动组展开对抗。



季票用户可以早 7 天开始游玩这两个任务。附赠的 GHOST 套装提供了服装、武器的特殊涂装,两个 VIP 内容包括一辆特殊的载具,以及一个特别追加任务。

昔日重来

PS4兼容PS2经典游戏计划

从2015年12月5日起, PS2时代的经典游戏开始陆续登陆PS商店, 供PS4下载游玩。与此前PS3上以“PS2 Classic系列”的方式推出的老游戏不同, 这些登陆PS4平台的PS2游戏支持1080P画面、遥控游玩、在线直播以及分享功能, 最重要的是还对奖杯系统。目前这一服务只在美服和欧服展开, 日服和港服方面都尚未上架, 本栏目将为各位玩家带来这些老作品的介绍。



卡赛的崛起

RISE OF THE KASAI

游戏类型 动作
新版售价 14.99 美元

原版发售时间 2005年4月5日(美版)
新版上架时间 2016年3月8日(美版)

在《禁咒之纹章》(The Mark of Kri)推出PS4版之后, 其续作也登上了PS4平台。本作由BottleRocket Entertainment开发, 讲述了“拉库斯”一族的四位战士与邪恶教团战斗的故事。游戏的战斗系统很有特色, 玩家需要配合电脑控制的同伴, 通过右摇杆锁定单个或者复数敌人, 根据锁定敌人后出现的标记提示, 按下对应的按键即可对目标发

动攻击。而且根据角色朝向以及和敌人距离的不同, 攻击模式也会有所改变, 由此可以衍生出多种战术。

奖杯构成: 1 4 16 9



极速魔神

KINETICA

游戏类型 竞速
新版售价 9.99 美元

原版发售时间 2001年10月14日(美版)
新版上架时间 2016年5月17日(美版)

本作由著名的索尼圣莫尼卡工作室开发。故事发生在一个虚构的未来风格世界中, 骑手们通过身穿名为“动力装甲”的装束, 利用四肢上安装的轮胎展开火爆的竞速比赛。玩家需要收集散落在赛道上的水晶来强化自身, 还可以做出惊险的特技动作。游戏设有3个赛季、共12条赛道, 玩家在全部赛季中都取得第一名后, 可以开启隐藏的奖励赛道, 从而

进一步解锁九名参赛角色的强化版本。支持分屏游戏的本作也很适合双打同乐。

奖杯构成: 0 1 4 7



捉猴啦 2

APE ESCAPE 2

游戏类型 动作
新版售价 9.99 美元

原版发售时间 2002年7月18日(日版)
新版上架时间 2016年8月2日(美版)

“《捉猴啦》系列”是索尼第一方的知名作品, 以捕捉猴子为主题。2代除了道具与载具的种类大幅增加外, 可捕捉的比波猴种类也变多, 比如穿着特殊衣装的斗牛士猴、骑士猴、人鱼猴等。主角则由全新角色担当, 故事也不再那么严肃, 而是往轻松搞怪的方向发展, 难度也有所下调。本作中, 玩家只需利用扭蛋机就能获得包括T恤在内的实用道具, 以

及漫画、音乐等能在“画廊”中自由鉴赏的奖励品, 无论玩法还是收集要素都得到了加强。

奖杯构成: 0 1 2 11



大众网球

HOT SHOTS TENNIS

游戏类型 体育
新版售价 9.99 美元

原版发售时间 2006年9月16日(日版)
新版上架时间 2016年9月13日(美版)

“《大众》系列”的体育游戏一向以形象可爱的角色、明亮舒服的画面以及轻松简单的操作著称, 玩法休闲而又富含乐趣。本作收录了14名来自不同国家的角色, 他们除了基础能力有所差异外, 擅长的比赛方式也不一样。玩家既需在比赛中针对对手选择适当的角色, 也要根据11种地面材质各异的比赛场地制定策略。游戏分单人和多人模式, 单人模

式可以一路提升水平段位, 解锁新人物、新场地, 多人模式则支持最多4人游玩, 与朋友一起享受对战乐趣。

奖杯构成: 0 1 3 9





荒野神枪

RED DEAD REVOLVER

游戏类型 动作射击
新版售价 14.99 美元

原版发售时间 2004 年 5 月 3 日 (美版)
新版上架时间 2016 年 10 月 11 日 (美版)

开发过程经历重重险阻，最终由Rockstar完成并发行的经典之作。故事以美国西部开拓时代为舞台，主人公是赏金猎人雷德，他在幼年亲眼目睹家人惨遭杀害的一幕，愤怒地展开了以血还血的复仇计划。每个关卡只需完成目标即可过关，连续攻击敌人能形成连击，获得更高的赏金。主角特有的技能“死亡之眼”会使画面变为黑白并进行复数锁定，

解除锁定后立刻将子弹尽数释放。除了可使用多名角色的故事模式外，还有支持最多4人的联机对战模式。

奖杯构成 0 1 1 11



毁灭全人类 2

DESTROY ALL HUMANS! 2

游戏类型 动作射击
新版售价 19.99 美元

原版发售时间 2006 年 10 月 17 日 (美版)
新版上架时间 2016 年 11 月 29 日 (美版)

继初代之后，由Pandemic工作室开发的《毁灭全人类2》也很快登陆PS4平台。2代的剧情发生在前作的10年后，玩家操纵的是初代外星人主角的克隆人——Crypto-138，它要向用核弹摧毁自己母舰的人类展开复仇。2代的场景更加丰富，包括基于旧金山、伦敦、东京等城市设计的舞台，敌人种类更加多样，甚至还能与巨型怪物、忍者战士等展开较量。外

星人也得到强化，追加了5种新武器以及更多能力。多人模式可供两名玩家体验剧情，或是游玩迷你小游戏。

奖杯构成 1 2 15 24



风云 Super Combo

FU'UN SUPER COMBO

游戏类型 格斗
新版售价 14.99 美元

原版发售时间 2007 年 6 月 21 日 (日版)
新版上架时间 2016 年 12 月 20 日 (美版)

本作是一款合集，收录了1995年发售的NEOGEO游戏《风云默示录 格斗创世》、1996年发售的《风云默示录 超级组队战》。两款作品均是SNK出品的经典街机格斗游戏，以体术和武器相结合为特色，还具有双线战斗的要素。家用版相较街机原版搭载有练习模式、在战斗中能确认角色技能的招式表，还有可自由变更角色配色的功能。游戏内

的BGM也经过重新编曲，玩家们可通过家用机平台重新感受“《风云默示录》系列”的经典魅力。

奖杯构成 0 0 2 16



侍魂 天下第一剑客传

SAMURAI SHODOWN VI

游戏类型 格斗
新版售价 14.99 美元

原版发售时间 2006 年 1 月 26 日 (日版)
新版上架时间 2016 年 11 月 22 日 (美版)

本作为当年刚刚重组的SNK Playmore在2005年推出的“《侍魂》系列”第9作，同时也是至今为止该系列在2D风格下的最终作。这款作品持有自身独特的故事背景，与系列一直以来的剧情没有任何承接关系，即是所谓的“平行世界”。系统方面的最大特征，在于整合了系列作品的特性，将角色可选用的剑质定义为“怒”、“真”、“斩”、“天”、“

“零”和“剑”六种，取自系列各款作品副标题的剑质——对应了该作品的特征。本作的登场角色也达到了系列最多的42名。

奖杯构成 0 1 3 8



红色派系

RED FACTION

游戏类型 主视角射击
新版售价 14.99 美元

原版发售时间 2001 年 5 月 21 日 (美版)
新版上架时间 2016 年 12 月 6 日 (美版)

如今以“《黑道圣徒》系列”为玩家所熟悉的开发商Volition，旗下的另一品牌正是“《红色派系》系列”。游戏的舞台是21世纪末的火星，玩家扮演一位名为帕克的矿工，领导众人向乌托尔集团发起反抗。本作的最大特色是名为“Geo-Mod”的技术，允许玩家在一定程度上破坏场景，从而尝试一些不走寻常路的玩法，其自由度在当时的同类游戏中

首屈一指。初代提供了15种武器、5种载具让玩家爽快地战斗，并且支持线下双人对抗。

奖杯构成 1 2 11 30



ADK 魂

ADK DAMASHII

游戏类型 其他
新版售价 14.99 美元

原版发售时间 2008 年 12 月 18 日 (日版)
新版上架时间 2017 年 2 月 24 日 (美版)

ADK是在上世纪90年代推出过许多独创作品的游戏厂商，本作便是从这些优秀的作品中精选出5个，收录为合集。包括以丰富多彩的连续技成名的格斗游戏《霸王忍法贴》，以纽约的街道为舞台的横版过关动作游戏《忍者快打》，以穿越时空为背景的射击游戏《忍者指令》，热血爽快的对战动作游戏《痛快GanGan进行曲》，以及画

风可爱的射击游戏《梦幻小妖精》。其中《霸王忍法贴》和《痛快GanGan进行曲》均追加了能查看技能指令的技能列表、对战模式和练习模式。

奖杯构成 0 0 0 21



PS行情



次世代的首选

——PS4 购机轻入门

作为在国内最畅销，也是本地化最优秀的主机，PS4 早已是国内大部分玩家的购机首选。不过随着这几年 PS4 的更新换代，主机在国内的行情也开始变得复杂，不同型号的主机给玩家造成了困扰，很多玩家总在纠结到底购买哪款 PS4 才是入门首选，时值《PlayStation 专门志 Pro Vol.1》登场，我们就来说说 PS4 购机的那些事，也算是为新手玩家做一次轻入门指南。 文 月下雪影 美编 NINA

1 要选型号 先看电视

PS4 目前主流的两款型号，分别是 PS4 Slim 和 PS4 Pro。从字面的意思就能看出来，PS4 Pro 要更为高端一些，其相比老款机型，最大的变化在于支持了 HDR 技术以及更高的 4K 分辨率，可以为游戏提供更快更稳定的帧数，同时使用 PC 远程遥控 PS4 游戏，也能得到 1080p 的支持，把 PS4 Pro 称为目前性能最强的主机也毫不夸张。当然主机本身的价格目前也相对较高，在现在行货没有上市的情况下，美版主机的价格一直维持在 3300 元左右，而日版则要 3600 元才能买到。

虽然说性能强劲，但实际上对于普通玩家，尤其是入门玩家来说，PS4 Pro 并不是首要推荐的主机。抛开价格因素不谈，想要完全发挥出 PS4 Pro 的实力，更重要的关键

在于电视要足够好，目前只有索尼、三星品牌的支持 HDR 标准以及 4K 分辨率的高端电视才能完全发挥出 PS4 Pro 的极限。而价格较低的中端电视或者主流的国内 4K HDR 电视，对于 PS4 Pro 缺乏足够的支持，在这种条件下，PS4 Pro 只能带来更稳定的帧数观感，这样来说，其性价比就远不如 PS4 Slim 了。PS4 Slim 作为 PS4 的第四种改款机型，对比之前外型不变的 1000、1100、1200 三款机型来说，最大的改进在于机身变得更薄更轻，运行起来也更加安静，至于性能方面，则是和以前完全一样的。而且索尼也一直强调，不会推出专门的 Pro 专用游戏，因此 PS4 Slim 对于家里没有新款电视，只是普通 1080p 高清电视的玩家来说，应该是当之无愧的首选。用一句话来总结的话：万元以上的三星、索尼品牌 4K HDR 电视，PS4 Pro 肯定是首选。如果不是，PS4 Slim 就足够用了。

◀对于PS4 Pro来说，一台高性能的电视是发挥全部实力的重要因素。

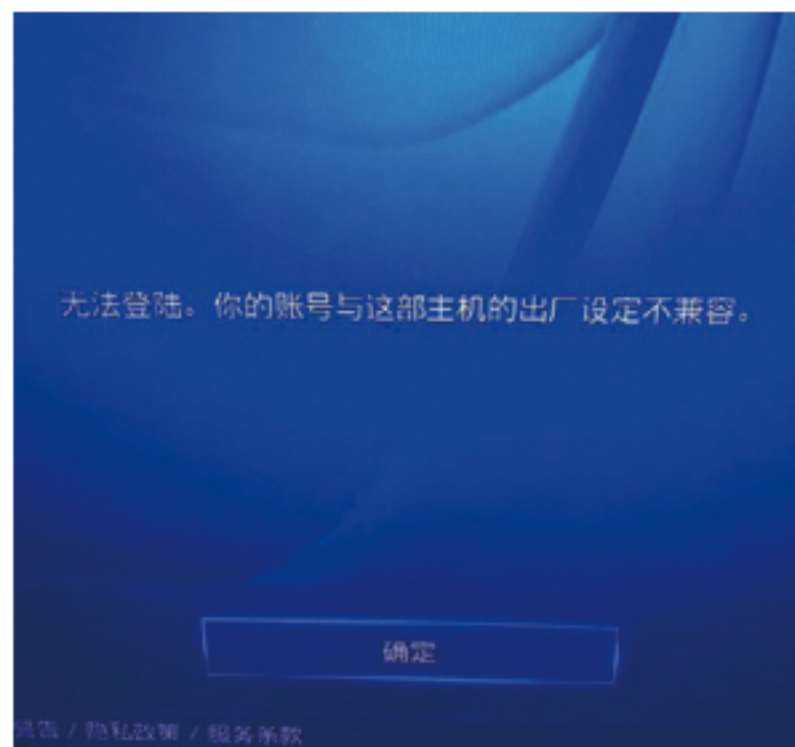
2 港版、行货 怎么选？

这个月正值 PS4 行货上市两周年，索尼有一系列的促销活动，吸引玩家选购行货主机。不过对于初次入坑的小伙伴来说，国行可能算不上首选，主要问题在于国行 PSN 游戏匮乏以及注册备份港服 PSN 相对于新手来说，还是略显麻烦一些。当然并不是不推荐国行主机，只是国行主机的一些不便可能会给玩家造成苦恼。港版和行货主机最大的差别在于两点：保修政策和 PSN 服务。保修是国行主机的优势，两年之内主机遇到问题都可以到索尼的线下维修店进行免费保修，快速方便有保障。而 PSN 服务则是港版主机的长处，国内的 PSN 由于审查

方面的潜在原因，上架游戏的数量明显较少，就算是 PS+ 会员，也并不能带来超值的体验，这对于游戏玩家来说略显遗憾。当然国行可以通过备份、恢复的方式来登陆港服 PSN，这也是秘而不宣却人尽皆知的事情，备份恢复如果通过淘宝来操作，每次的价格在 5~10 元，遇到系统升级可能会导致国行主机无法登陆港服 PSN，需要使用港版主机重新登陆一次。如果周围有港版主机的 PS4 玩家，可以直接拜托朋友来注册登陆，这算是最简便的方式。所以如果用一句话来总结该买什么版本主机的话，周围有港版 PS4 玩家，在意主机保修问题的，

首选国行。图省事，对主机质量有信心的玩家，可以选择港版 PS4。当然如果你要购买的是 PS4 Pro，那只有美版和日版可以选择（港版已断货很久），主机不锁区，价格决定一切，所以更推荐价格便宜一些的美版 PS4 Pro，我们就没必要因为版本问题多浪费这几百元了。

◀国行备份港服PSN在系统升级有时会遇到无法登陆的问题，需要再使用港版主机登陆一次帐号解决。



确定

设置 / 隐私政策 / 服务条款

3 翻新机还有吗？

谈到任何数码产品，翻新就是个避不过去的话题，游戏机自然也不例外。但如果你是从天猫、京东这样官方性质的平台购买行货 PS4 Slim 的话，基本上是不会遇到翻新机的。PS4 Pro 虽然还没有行货发售，但是因为上市时间短，而且长时间处于缺货状态，所以市场上也并没有什么翻新机。至于港版的 PS4 Slim，目前市场上确实存在少量的回收旧主机，不过大部分商家还是以二手机的方式重新出售了，

价格也并不贵，很少拿来翻新成新主机再出售的，这也是得益于这两年的市场环境逐渐正规化。当然虽然翻新机很少，但是玩家还是应该在购买主机时检查一下主机编码，PS4 一共有两个编码，分别在主机底部和主机的包装盒上，玩家检查一下是否对应即可。在主机之外，二手旧手柄翻新在市场上还是存在的，新款手柄在触摸区域加了灯带，一般很少有翻新。旧款手柄则出现的较多一些，有的旧手柄甚至直接

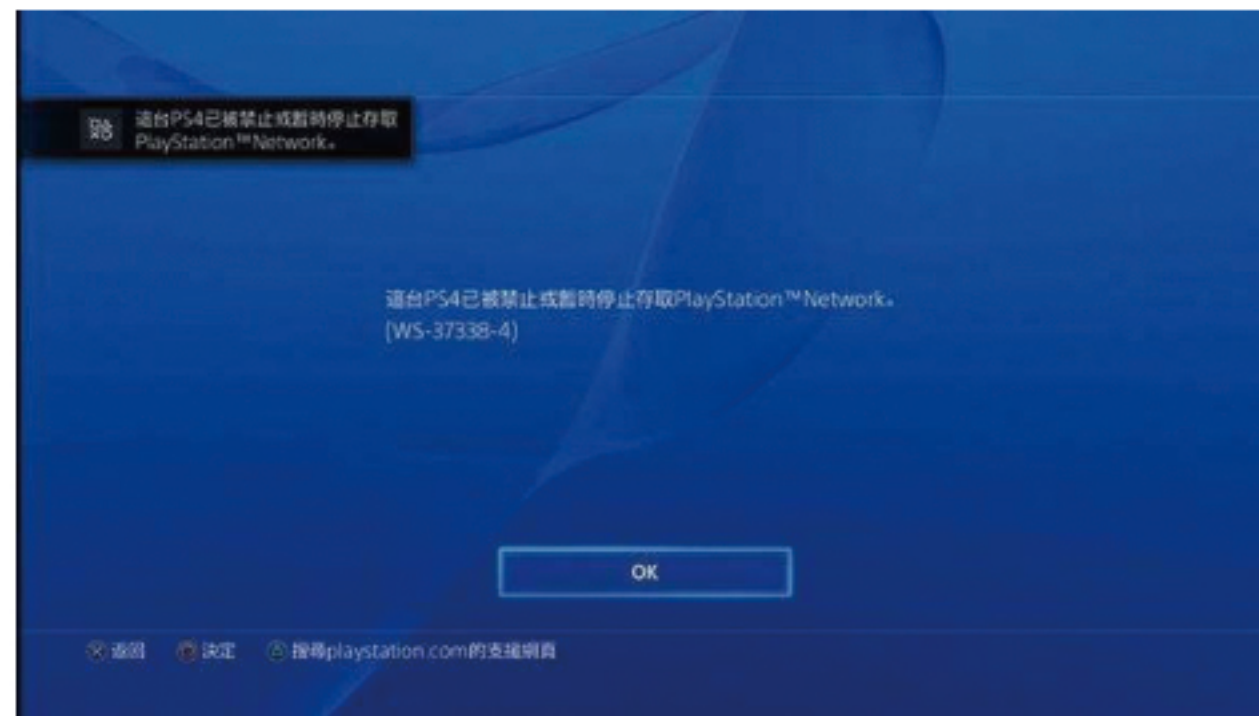


▲翻新手柄最大的问题在于电池老化，续航时间短带来不好的体验。

换了新外壳来充新，都很难被察觉。一般来说，最好的办法是观察方向键区的塑料底部有没有磨损痕迹，正常情况下是光亮如新的，一些旧的换壳手柄可能会有一些磨损痕迹，只要有痕迹就肯定是二手手柄。虽

然这样的手柄不会对游戏体验带来影响，但仔细检查出现问题还是要及时更换的，以免吃了低价陷阱的哑巴亏，况且手柄太旧电池老化，老是充电带来的游戏体验也不好。

4 BAN 机问题源于非法合购



▲BAN机的最根本原因是信用卡盗刷欠费。

主机有了，游戏自然也不能少，很多玩家都觉得 400 元左右一张的游戏实在太贵了，所以就会上某宝购买一些便宜的不可认证的合购游戏，殊不知这样很可能带来 BAN 机的风险。很多玩家会疑惑，BAN 机不是破解才会有的吗，玩的都是正版从 PSN 上下载的游戏，为何还会有 BAN 机一说？现在 BAN 机的主要判断条件并非是破解，而是信用卡欠费。某宝上的游戏多是用国外的信用卡漏洞刷的游戏，最开始可以正常使用，之后便很可能因为信用卡问题，索尼判定游戏并未付款，最后要求你补齐之前的信用卡欠费，否则就会禁止主机登陆 PSN，变成

BAN 机状态。而这样的欠费通常都是大数目，因为你不知道商家通过漏洞买了多少游戏，甚至是其他产品。所以一定不要在某宝上购买不可认证的合购游戏，以免给自己带来麻烦。当然这里并不是不赞成合购，如果周围有朋友来寻求合购，两个人购买游戏，同时使用是没有问题的，这是索尼官方“允许”的。当然，如果只是自己玩的话，光盘版依旧是首选，一来可以在游戏白金后继续流通，二来相比下载版也更有收藏价值，觉得光盘的价格稍高也可以选择廉价版或者二手游戏，比起新游戏，价格要略低 100 元左右，还是比较合适的。

5 手柄摇杆尽量戴套

这是老生常谈的问题了。从主机刚发售开始，就有很多玩家说 PS4 的手柄不耐用，尤其是摇杆力量大了就会掉渣碎皮，简直不能忍。早期的 PS4 手柄当中确实有此类问题发生，摇杆胶帽会出现断裂，严重影响手柄的观感和手感。不过手柄在 PS4 Slim 更新换代之后，基本上很少出现这样的问题。当然只是很少，如果你打游戏很投入的话，还是会分分钟搞坏摇杆帽，所以建议购入手柄后买一套摇杆保护胶套给摇杆戴上。另外 DualShock 4 手

柄还会出现左摇杆失灵的问题，目前新版手柄暂时没有这样的情况发生，主要集中在旧款上，一般出现这样的问题多和主板有关系，维修的话需要一定的焊接，相对来说比较麻烦，考虑到成本问题，一旦出现摇杆失灵的情况，目前也只有换新手柄一种途径。对于摇杆失灵的问题，主要原因还是用力过猛，所以看得出来 DualShock 4 不止是摇杆帽不结实，摇杆本身也是有些脆弱的，买了新主机后，对手柄还是多爱护一些，以免损坏过快。



▲除了摇杆帽之外，DualShock 4 的左摇杆失灵也是很多玩家遇到的问题。

6 基本告别死亡蓝灯

每代主机刚开始都会有一些缺陷，PS4 也不例外，在最早发售的 1000 型和 1100 型主机上，如果热插拔 HDMI 线，就会造成主机无法开机，一直闪烁蓝灯的问题。好在这个问题之后便有了很大的好转，在去年底发售的 PS4 Slim 和 PS4 Pro 上目前还没有出现过蓝灯问题，1200 型也极少发生。其实死亡蓝灯的根源是主机发生故障让 PS4 一直处于自检状态无法开机，而处于

自检状态的原因是 HDMI 端口烧毁。虽然说 HDMI 是作为高清标准之一，但此标准却一直不支持热插拔，所以发生蓝灯这样的故障和索尼本身的关系不算太大，但好在改造后的 PS4 已经能基本避免热插拔导致 HDMI 端口烧毁的问题了。当然保险起见的话，还是要等到主机的白色电源灯彻底熄灭后才再去拔 HDMI 线，这里也是对玩家的一个提醒。另外根据索尼官方的标准，



▲改款后的 PS4 Slim 告别了之前的死亡蓝灯问题。

蓝灯闪烁在 30 秒内是正常的，超过 2 分钟仍在闪烁蓝光才是主机出了问题，玩家不要因为蓝光闪烁就强行关机，这样反而会对造成主机损坏。

7 还会有破解吗？

PS4 破解的事情一共被提起过两次，一次是 CTurt 在推特中提到他已经完成了 PS4 越狱，不过系统版本是上古时代的 1.76。还有一次是在去年的 GeekPwn 2016 活动现场，国内团队在 4.01 系统上成功运行了破解代码，并玩起了任天堂 FC 的《超级马里奥》，不过这次黑客技术嘉年华更多的还是技术演示，并且当时有索尼官方的人在场，因此

漏洞也早已在随后的系统上进行了修补。所以说破解，对于 PS4 这种随时进行升级的主机来说，除非官方出现重大的疏漏，否则很难会有，从索尼的研发角度来说，PS4 为现阶段防御盗版最完善的主机，买 PS4 玩正版是我们最好的选择，也是行货主机未来能持续发展的必经之路。

PS4 家用机及主要周边参考价格

商品名	价格
PS4 Slim (500GB, 国行)	2199元
PS4 Slim (1TGB, 国行)	2399元
PS4 Slim (500GB, 港版)	2080元
PS4 Slim (1TGB, 港版)	2300元
PS4 Pro (1TGB, 美版)	3400元
PS4 Pro (1TGB, 日版)	3650元
PS VR (国行, 标准版)	3850元
PS VR (国行, 同捆摄像头)	4200元
PS VR (国行, 同捆摄像头+体感手柄)	4600元
2016款原装DS4无线振动手柄 (港版)	300元
2016款原装DS4无线振动手柄 (行货)	380元
原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元

备注：主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

▼对于一个健康的游戏市场来说，破解来得越晚越好。





文 宇宙人 美编 anubis

PS4

重力异想世界完结篇

SIE

Gravity Rush 2

2017年1月18日

下载版售价为398港币

本地1人

动作冒险

中文版

无对应周边

GRAVITY RUSH 2

《重力异想世界》终于以两部曲的形式落下帷幕，这部诞生于PSV早期的作品虽然在口碑和影响力上比不上SIE其他第一方大作——这恐怕还是归结于让人晕头转向的系

统注定无法让所有玩家适应，但无可否认，如果你能克服“重力眩晕”，那么本作将会给你带来奇幻无比的体验。《PS专门志》在创刊的时候就是以“跳楼妹”当封面，而这次

趁着重新改版，第一期为大家送上同样具有纪念意义的《完结篇》详尽攻略，希望大家能尽情愉快地畅游这个反重力的奇幻世界。

由于国行版的翻译存在不少争

议，所以这期我们将继续以港版中文版为基准制作攻略。

系统简介

基本操作

按键	作用
△键	必杀技
○键	重力抓取/投掷，长按可消耗技能点数发动强力的投掷技巧
×键	跳跃/加速落下
□键	攻击/重力踢击
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
R1键	进入无重力悬浮状态/向前方下降
R2键	回避
R3键	视角复位
L1键	恢复正常重力状态、解除重力操纵
L2键	使用重力滑行
L3键	-
方向键↑	进入拍照模式
方向键↓	摆POSE（拍照模式下也可以用）
方向键←	进入第一人称视角
方向键→	打开地图
触摸板	切换模式（轻点一下为普通模式、向上扫为月球模式、向下扫为木星模式、长按为黑豹模式）



重力操纵

重力操纵是本作系统核心，游戏中无论是移动还是战斗都围绕重力操纵进行。操作方法是按下R1键进入重力悬浮状态，同时画面中心会出现一个准心，之后用右摇杆来调整准心的方向，再按一次R1键就能往准心方向“下落”。落到建筑物或者其他物体的墙壁或者天花板上时，凯特会直接以该平面为地面站上去。落下的过程中长按×键可以加速。

维持重力操纵状态（凯特的身体改变颜色的状态）会持续消

耗重力能量槽，即画面左上角的蓝色圆形槽会不断扣减，耗光之后凯特就会强制解除重力操纵状态并回到正常的重力环境。解除重力操纵状态之后经过数秒重力能量槽便能自动回满。



重力滑行

重力滑行是在地面快速移动的手段，凯特会通过调整重力来实现快速的滑行，滑行过程同样会消耗重力能量槽。滑行的时候可以使用跳跃，如果有较低的平

台可以直接滑上去，甚至可以在墙壁、天花板上滑行。木星模式的下的重力滑行还带有攻击判定，甚至可以撞破一些较为脆弱的墙壁。



重力抓取

利用能力让周围的物件失重，以此来实现的抓取动作，这个能力通常用于投掷或运输道具或人。按下○键凯特会自动“拿起”周围能拿起的东西，同时画面会出现准心，准心瞄准目标之后按下○键就是投出道具。准心周围的圆点是拿起的物件数量，即“残弹数”。除了场景中的箱子、石头之外，人类的敌人、水、导弹等东西也是能用重力抓取拿起的。剧情中要求带部分NPC到指定的地方也是要用重力抓取的，但是NPC和一些重要道具无法投

出，只能原地放下。不同形态下投掷道具的效果是不一样的，长按○键还能消耗技能槽使用更强力的投掷技巧。比如普通形态下是穿刺抛掷，可消耗技能槽能量来吸引物件，扔出去之后能够给敌人造成更大的伤害并且会自动追击下一个敌人。



重力踢击

空中战斗的主要技巧，在重力操纵状态下（并且非站立在平面的状态）按□键，凯特变回朝着镜头面向的方向踢过去，在本作中，可攻击目标身上会出现圆形的锁定提示，只要把画面中央大致上对准目标，凯特便会自动朝着该方向踢过去。不过，普通

模式下的重力踢击是直线的，飞踢的过程中只能小范围内微调。此外，飞踢的过程中重力能量槽消耗速度会加快。如果提过了头或者想马上停下来的话，方法是重新按一下R1键进入无重力悬浮或者按L1键解除重力操纵。



必杀技

当HP下方红色的技能槽蓄满了之后按下△就能发动必杀技，必杀技依然是前作那三种，但是发动方式不一样。普通模式下发

动的是回转龙卷风，重力台风要在月球模式下发动，而迷你黑洞要在木星模式下发动。



重力模式简介

月球模式

进入月球模式之后凯特的重量会变轻，无论是正常下落还是重力操纵下落的速度都会变慢，但是有很多特别的特性，比如可以踩在水珠等易碎的物品上面，也可以在墙壁上跳跃（在空中按×键凯特会自动靠近附近的墙壁）。月球模式地面普通攻击会自动追踪敌人，而且能攻击到处于低空中的敌人，但是攻击力相对较低。重力操纵状态下，飞踢会变成“虫洞踢击”，能利用虫洞迅速瞬移到准心瞄准的敌人身边然后进行攻击，由于是自动追踪的因此可以快速有效接近那些灵活、移动迅速和位置刁钻的敌人，但是攻击力也是三种模式中最低的。

弹簧跳跃：长按×键约1秒松手便能使出，凯特能够使出比普通跳跃高出很多倍的大跳跃，是月球模式的主要移动技巧之一，

在墙壁上也能使用。

火箭跳跃：左摇杆推前同时按×键，凯特会使出长距离的高速跳跃，如果说弹簧跳跃的特点是跳得高，火箭跳跃就是跳得远。跳跃过程可以用左摇杆微调方向，按住前能延长跳跃的距离。

旋风抓取：用重力抓取（按住约1秒）之后，投掷出去的物件会在命中的位置产生旋风，旋风能对敌人造成持续的伤害，并且能够暂时停止敌人的动作，让凯特趁机进行攻击（对卡丽天使之类的BOSS无效）。

重力台风：静止在空中持续向敌人投掷道具的招式，在前作是三个必杀技中最实用的，但是必杀技可以被打断，而且本作敌人的AI有所加强，这种站桩射击很容易被打断的，所以实用度大幅下降。



木星模式

进入木星模式后凯特的重量会变得很重，而且跳跃高度变得非常低（几乎跳不起来），但是空中落下速度是三种模式中最快的。因此需要快速飞行的话推荐切换这个模式，但是由于不灵活，狭窄的场景里很难控制。重力滑行带有攻击判定，而且空中落下可以砸穿一些比较脆的墙壁。此外，地面格斗攻击力是三个模式中最高，但是回避动作会变成防御，这点区别也要注意。

强袭踢击：木星模式在重力操纵状态下的攻击方式，强袭踢击可以通过按住□键蓄力，蓄满大约3秒左右，命中目标或者物

件的时候会产生大范围的爆炸。踢击的威力和爆炸范围是跟蓄力时间成正比的，如果蓄力没满，伤害、距离和爆炸范围都会大幅下降。因此这个模式适合清扫小型而密集的杂兵，但是难以应对快速移动的敌人。

粉碎领域：木星模式的重力抓取会使物件被压缩到粉碎领域中，长按○能消耗技能槽够让抓起的物体压缩成一块，投出去之后能对大范围内的目标造成伤害。

迷你黑洞：能够把小的敌人吸过来一并摧毁掉，专门用来清扫杂兵的技能，但是对较强的敌人没有效果。



黑豹模式

游戏后期学会的终极模式，要满足特定的条件才能发动。黑豹模式下凯能够无视一切重力，只要把镜头移向想前进的方向就能直接往该方向奔跑。普通攻击是威力超高的爪击，而且会自动追击附近的敌人，HP也会自动回复。不过黑豹模式是有时间限制的，而

且能回复HP并不代表无敌，所以要注意躲避敌人的攻击。黑豹模式的发动条件通常是技能槽蓄满可发动必杀技的状态，陷入困境比如HP见红的时候发生的几率会更高。当满足发动条件的时候画面会提示长按触控板发动，但是可发动的时间通常也是有限的。

能力强化

在游戏中玩家可以收集到粉红色的宝石珍贵宝石，珍贵宝石最主要的作用就是用来强化凯特的能力。本作的能力强化分为分成了6个项目，分别是战斗技巧、

重力踢击、重力抓取、闪避、重力滑行、必杀技6个项目。玩家在游戏中取得了珍奇宝石之后可以消耗这些宝石点数来强化凯特的能力。具体消耗的点数和强化的内容可以在游戏中确认。笔者建议是在游戏早期可以适当强化一下重力抓取，让抓取数增加到3或以上。之后优先升满回避（因为耗点数少），之后重点加强重力踢击。其他项目也均衡地强化。



前作中重力能量槽消耗速度、回复速度、血量等基础强化项目被取消，改成了根据剧情推进自动加强的形式。

珍贵宝石的取得方法主要是

在世界各地收集，章节关卡里面出现的宝石是可以重复拿的，但是分布在城市各个角落的宝石只能收集一次，不会再生或重复出现。

地图&导航

按下方向键→键能打开地图，自由探索阶段能够在地图上看到主线、支线的出发地点以及各种设施的位置。把光标移动到相应

的地点可以设置导航。利用这一点可以一目了然地看到城镇中的设施以及支线的触发地点。

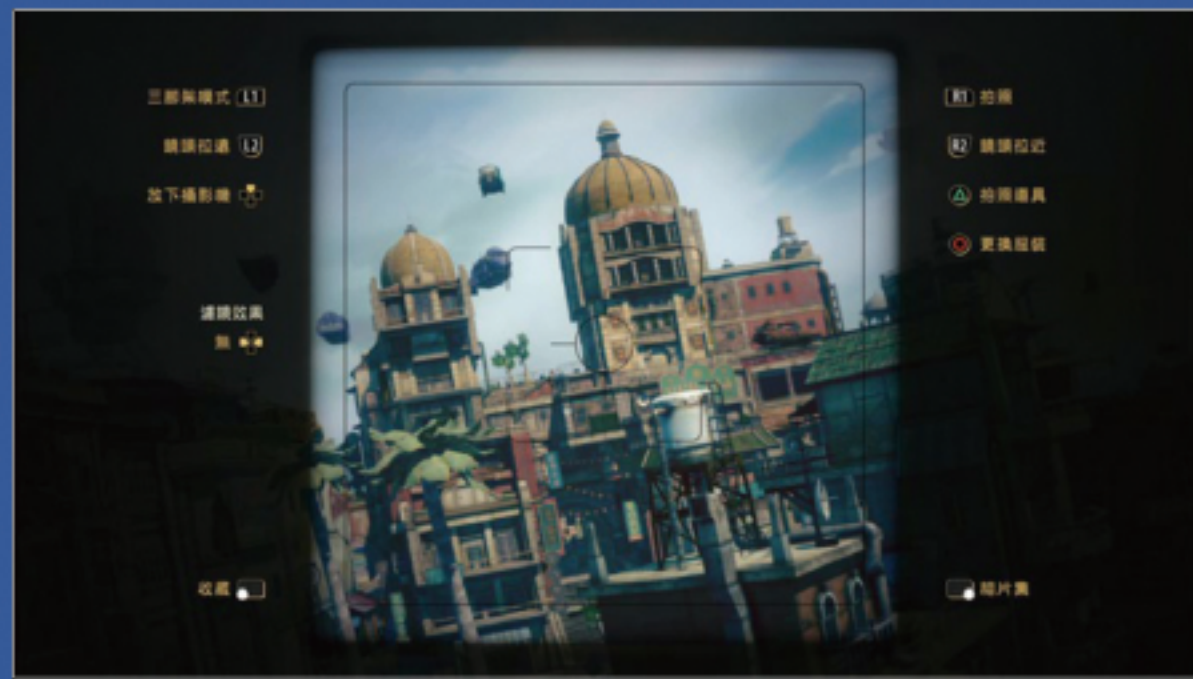


拍照模式

拍照是本作新增的系统。玩家可以随时随地按方向键↑进入拍照模式拍摄风景。主线流程中也有部分情节要求玩家利用照相机拍照。拍照模式下按L1键可以使用三脚架，这样凯特就能进入镜头自拍。在拍照模式中还可

以设置道具或者摆POSE。游戏中取得了其他隐藏服装之后也要在拍照模式中才能换出来。

完成了特定的支线之后，还会开启收集。收集的相册可以在拍照模式中点触控板左下角打开。



寻宝任务

连接上网之后还能随机收到其他玩家发来的照片，根据这些照片的提示能够在相应的位置找到宝箱。取得了宝箱之后，不要

急着离开，玩家也可以给宝箱拍照，要根据周围的景物来拍，让大家能根据这张照片找到箱子。拍摄成功之后可以上传到网上让

其他玩家来寻找。如果有其他玩家成功找到了宝藏，那么凯特便能获得达斯缇符记奖励。收集达斯缇符记能够得到一些特殊的奖励

比如隐藏服装、护符、动作等等，具体可以在主菜单“系统”→“统计数据”拉到最下面确认。



采矿 & 护符

在本作中凯特通过装备护符使自己获得各种 BUFF 效果，护符有三种形状，每种形状的护符可以同时装备 1 个。护符的取得方法主要来源于采矿，其次是完成寻宝任务从宝箱中取得。取得护符之后可以到霓虹街梦魅之馆进行合成。

采矿的方法是先要完成“带

我飞向风暴”和“奇怪的组合”两个支线，然后去跟班加聚落采矿船那边的米赛对话就能前往矿场。采矿场一共有 5 个，部分矿场是之前关卡中打过的地图。矿场有时候会出现“异常重力现象”显示无法前往，但其实依然可以前往的，此时在矿场的尽头会遇到特殊的强力奈必。



流程攻略

第0集 灰暗阴影

一开始控制矿工 101，根据提示跟着矿工 99 去采集矿石。收到撤回指令的时候无视指令继续去绿色球形的矿点挖矿。重力风

暴出现之后，矿工就会脱掉重力装，这两人就是我们熟悉的凯特和席得。跟着席得逃跑，逃到指定地点就能过关。

第1集 悲伤天使

回到班加聚落，莉莎会要求凯特传个口信给米赛，先跟聚落里能对话的人对话一遍，之后去采矿船那边找到米赛。然后米赛会让凯特带一个口信。同样去指定地方跟人

对话即可。最后回去向莉莎汇报。

睡一觉醒来之后，有人告诉凯特熙熙失踪了，凯特帮忙去寻找熙熙。往岩石山那边走会在一条连接桥上看到一个小孩子可以对话，对话之后他告诉凯特熙熙去了砂石坑，追赶途中奈必会出现，躲过奈必的攻击追上熙熙。最后达斯缇会在紧急关头出现，凯特恢复重力公主的力量。按照提示解决掉巨大奈必即可。



第2集 寂寞的请求

按照提示练习使用重力，并且跟聚落中的 NPC 对话。之后去砂石坑那边进一步的练习，练习结束之后回去聚落找席得。剧情后本集正式开始。

重新来到采矿场，按照提示破坏绿色的石头采集矿石即可，直接在空中用重力飞踢比在地面踢效率要高很多。采集完一定数量的矿石之后会得到提示去其他浮岛上采集矿石。采集过程中会有奈必出现，不过都是最低级的杂兵。最后落单的米赛会遭到敌人的袭击，前往他的所在地把他

救下即可。

最后一波敌人会开始出现一些相对高级一点的杂兵，其中最后是一只前作到中期才出现巨人形奈必，要破坏掉它身上所有弱点才能击杀，其中比较难拆的弱点在手臂，建议用重力抓去周围的杂物砸它，可以更轻松地解决。

这一集结束之后会开启能力强化系统，跟席得对话之后就能进入自由活动阶段。此时玩家可以自由地跟其他人对话、探索宝石、完成支线或者继续主线。



第3集 试验与通道

这一关类似于前作的试炼通道，在地图中找到石碑，完成石碑上的要求才能进入下一个区域。注意这个区域底下充满了黄色的毒雾，如果掉进毒雾里 HP 会持续扣减。

第一块石碑要求打败两只飞行奈必，抓取地上的仙人掌等杂物去砸就能轻松解决。

第二块石碑要求破坏 26 个重力矿石，其中有部分矿石在下方的平台，还有一个在平台顶部。

第三块石碑要求不操纵重力打败敌人，按照提示用重力抓取和穿刺抛掷打败它们即可。

第四块石碑与第三块类似，不过注意最后有巨人型奈维。

第五块石碑要求凯特带 7 个仙人球过来，石碑上方的平台上

有很多仙人球，出现的敌人可以全部不用管，但是要注意躲过它们的攻击别让仙人球掉落。

第六块石碑是必杀技的教学，直接按△键发动必杀技清扫敌人即可，场地内有很多技能点数宝石可以回复必杀技槽。

第七块石碑要求在小岛沉下去之前采集足够的矿石，要求一共拆 30 个绿色的矿石，先从最下层开始。建议用重力飞踢配合投掷来完成，如果已经进入毒雾地带则必须离开去上一层采集，否则在毒雾中逗留太长时间会失败。总的来说时间和矿石数量都是非常充足的。

第八块石碑是重力滑行教学，按照珍奇宝石指引的路线沿着仙人掌路滑到终点即可。

BOSS 霏



这场战斗凯特被禁止使用重力相关的能力，只能堂堂正正地用格斗战斗。战斗方法是不断地攻击对方，让画面上方代表霏的槽全部耗光他就会掉落铃铛并且陷入气绝状态，捡起他的铃铛就能取得一分，反之就会丢分。成功抢到 3 个铃铛就能获胜，但是如果铃铛掉了出来没有及时去捡的话就会被重新捡起。攻击霏的时候虽然画面上他会把攻击全都挡下来，但实际上是能造成伤害的。霏的近战能力不强，但是

攻击力比凯特高。近战三段全中上方的槽会掉很多，而且霏喜欢等凯特的连段结束之后反击，所以连段打完之后必须马上翻滚取消攻击硬直并且拉开点距离，否则必定遭到反击。特别是霏的 HP 是有保底的，也就是说到最后肯定会剩下 1 丝血，必须下次连段攻击他才能让他气绝，这个是后特别要注意别被反击。此外，霏常用的套路是拉开距离然后用绳索绊倒凯特，绳索很难回避，但是可以用跳跃躲过。



BOSS 巨型奈必



到达最后一个平台的时候就会找到大量矿石，其中有一只大型奈必假装成矿石躲在里面，进入 BOSS 战。BOSS 非常弱，攻击模式单调，攻击欲望也很低，几乎就是随便任踢的一坨肉，吸收尘土攻击地面的招式是攻击不

到它头上的，对远距离只会投掷手上的镰刀，而且要经过一段时间才会重新再生，近距离则是普通甩镰攻击，所以威胁也不大。不过场地内有很多矿石，可以找机会收集一些。

完成这集之后开启护符系统。



第4集 无主之犬

到砂石坑附近的屋子外面跟熙熙对话开始这一集。关卡一开始是跟霏比赛踢木头人，三场两胜规则最先踢倒 10 个的人能赢得该回合，霏毕竟是普通人，要赢他非常轻松，但是第二个回合踢倒第九个的时候，沃哥就会开始在木头人上做

手脚，此时所有木头人都会在凯特踢中前一瞬间倒下，第三回合也会有同样的情况，所以最终必定输掉比赛。之后进入剧情，霏拆穿了他的阴谋然后要求与凯特来一场公平的对决。

第5集 水中涟漪

这集开始前班加聚落会来到新的地区泽加帕拉劳，此时可以去更广阔的城市中探索了。并且开启了拍照模式。

由于班加聚落的货物遭到盗窃，这集开始的时候先要调查小偷的情报。此时按□键可以向 NPC 展示照片，先去货柜周围找 NPC 询问情报，得知小偷在市集的喷泉附近活动。前往喷泉附近继续调查，找到一个有粉红色雨蓬，里面有个印度阿三开的看上去在卖低端酒的酒吧，向店主展示照片，他会告诉凯特前往雷艾葛纳的船屋区。此时地图出现提

示，沿着提示前往雷艾葛纳。之后在这附近继续问路人，询问几个人之后一个小萝莉会跟凯特搭话，根据小萝莉的提示找她的姐姐，然后她姐姐会指出其中一个组织的成员。

跟踪这个成员深入到暴走蜈蚣的藏身处发生战斗。打败几个暴走蜈蚣的成员之后进入剧情，之后要帮助那些贫民打倒驻军士兵，比较有趣的是这些人类敌人都是可以直接用重力抓取抓起来投出去的，可以轻松解决。清扫了士兵之后最后还要打一台机械兵器，打败它之后就能过关。

第6集 迥异的世界

前往雷哈米纳跟席得和贵妇人对话开始这一集。这里先要帮助贵妇人派送邀请函给这个区的几家大屋的主人，然后又会被这些主人要求做这样那样的事情。

第一个屋主会让凯特去帮忙找气球，气球被挂在屋子上方的塔上。第二个屋主让凯特帮忙浇树，用重力抓取抓水池中的水去浇即可。到第三家，屋主玩捉迷藏失踪了，

凯特只好帮助仆人去帮他，正好这个岛下方有个很隐蔽的区域（外面停泊着飞行船），进去之后就能找到屋主。

送完三封邀请函之后回去报告，贵妇会再要求凯特帮忙去市集拿一些燃油。拿到燃油之后凯特可以选择是把燃油送回夫人那里还是拿去船屋区。两边的选择对剧情没有太大影响。

送完燃油之后回到夫人那里，此时凯特会知道夫人要燃油的目的以及她们串谋军方准备在船屋区建主题乐园的事情，看不过眼的凯特决定去帮助贫民。先是前

往班加聚落让莉莎带人来帮忙，但是莉莎不答应，于是凯特只能独自前往。来到了船屋区发现这里已经被军队包围而且到处已经发生火灾了。

先从村子附近的水池中取水然后扑灭火灾，着火的地方扑灭一次之后会再出现一次，全部扑灭之后开始对付敌人。同样，人类敌人可以用重力抓取抓起来扔其他人，基本上能扔一个死两个。最后还会出现两台机械兵器，同样攻击他们背部紫色发光的地方就能快速拆掉。

打倒所有敌人之后本集结束。



第7集 流浪的心

跟熙熙对话开始剧情，先按照提示飞往碧斯马利亚，不过飞到一半就遭到了炮击只能撤退。接着乘坐货船进去，注意货船开到一半的时候会遭到巡逻，此时要躲到货船

的底下。来到碧斯马利亚门口的时候会遭到拉文，此时要马上追上她，跟着她来到雷科莫斯纳的市集，继续追上她，来到班加聚落附近就会进入BOSS战。

BOSS 拉文

作为跟凯特一样的重力操纵者，拉文的机动性强而且远程攻击手段比凯特要丰富，加上身材小，重力踢很难命中她。还好战斗的场景是市集，杂物够多，因此这场战斗建议用重力抓取投掷为主要的输出手段。拉文发动远

程攻击的时候会静止在空中，此时是砸她的好机会，不过砸她的时候要注意物件不要被遮挡，而且重力投掷是有距离的，尽量靠近一点扔，这样不容易被她躲开。打空她的HP之后靠近接触摸板发动终结技即可唤醒她。



BOSS 灭绝者



唤醒拉文之后还要和她合力对付驻军的人，先是消灭一批拿着机枪的杂兵以及多台机械兵器。最后敌人还会派出一架大型的秘密兵器——灭绝者。灭绝者要先攻击它腿上的弱点让其露出背部的大核心，然后攻击其核心才能造成伤害。灭绝者的攻击方式主

要是导弹发射和不间断的机枪扫射，背部的主炮由于在近距离下几乎没有威胁，所以要小心的只有导弹。等它露出核心之后可以对准其核心发动必杀技，拉文也会同样适用必杀技来助攻，可以一口气给予巨大的伤害。一般一发必杀技再补几脚就能将其打倒。



第8集 收音机女孩

到沃哥的家门口开始主线，一开始要先潜入碧斯马利亚基地拍几张照片，进入基地之前要先拍一张整体照，注意整个浮岛都要拍进去不要切到。在沃哥和拉文的帮助下潜入到碧斯马利亚，从舰桥上拍下主甲板，还有拍高级官员的私人船只。拍摄顺序和潜入路线不限定，笔者的习惯是先从右侧沿着基地的边沿绕道背后的甲板先拍摄飞船，除了刚开始的时候有一个守卫（可以直接从背后偷袭解决掉）

之外整条路上几乎都没有守卫。拍摄私人船要记得拍到正面才行，拍两张。之后直接飞上去舰桥上对下方主甲板拍摄一张就能完成。接着从指定的侧门离开，但是走到门边的时候凯特就被表演团队的人发现了，之后还被强行换上了衣服进行演出。

唱完歌之后凯特便被发现是重力操纵者，随即便被包围。敌人的配置依然是机枪兵加机械兵器，全部消灭掉之后就能过关。

第9集 士兵的遗孀呢

前往艾瓦拉许奥卡维纳中央政府区，找到拉文跟她对话开始主线。政府中的人要求凯特和拉文去探索一个新发现的采矿场并且找回失联的巡逻队留下的记录。这一关是在一个空中漂浮着大量水珠的异空间中进行探索，跟之前第三集的禁地一样要找到石碑，完成石碑的要求就能进入下一个区域。

第一、二块石碑要求都是歼灭所有敌人，第一战的敌人都是

杂兵，而第二战则会出现巨人型奈必。

第三块石碑要求找到击败虫群（速度很快的小型奈必）的方法，用重力抓取周围的杂物，并且用穿刺抛掷就能轻松快速消灭它们。

接下来的平台会找到搜索队的人，帮助它打败所有奈必之后进入剧情，此时拉文会为了带他去安全的地方暂时离开，凯特继续前进。

第四块石碑处凯特会获得新

的能力“月球模式”。接下来就是月球模式的教学，凯特暂时无法使用重力操纵，按照提示去收集路上的宝石即可。

第五块石碑同样是月球模式的教学。第六块石碑则是战斗教学。

第七块石碑是保护石碑不要让敌人靠近，按照提示利用旋风抓

取定住敌人并击杀。注意最后一个有装甲的敌人要等它头上的弱点露出来之后再砸，否则被定住之后无法攻击到它的弱点。

第八块石碑用必杀技重力旋风清扫杂兵即可。最后会到达一个城市的废墟，先寻找搜查队遇难的船，找到船之后拉文会回来汇合。打倒一波杂兵之后会进入 BOSS 战。

BOSS 巨大奈必



咸鱼型巨大奈必，没有 HP 槽，只要破坏掉它身上所有弱点就能将其击杀。BOSS 的主要攻击方式是召唤出大量蝌蚪型的奈必来攻击，而且这些小蝌蚪

是没有弱点无法杀死的，所以全力攻击 BOSS 本体即可，注意躲过小奈必的攻击即可。打败 BOSS，最后逃离这个异空间即可过关。



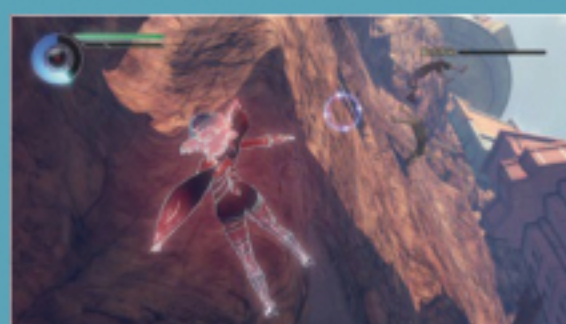
第10集 没有救世主，没有神谕

回去班加聚落跟拉文对话开始这一集主线。这一集一开始要先救出被困住的班加聚落的人们，拆掉外墙上那些大牢的门然后把人质全部送到船上即可。第二阶段要潜入高层的牢房救人，先跟着拉文，上去的过程中不要太接近桥否则容易被桥上的士兵发现。跟拉文汇合之后一起合力放倒桥上的两个杂兵，记得等他们交谈的时候偷袭，而且要偷袭正对着我们的那个，拉文负责处理另一个，如果打错了，另一个也请得自己解决。解决了两个杂兵之后继续救人。把人救出之后得知熙熙和席得被抓到最上层去了。

前往上层的码头开始潜入设施，沿着设施的外围（看见守卫的地方）潜入（杀进去）即可。最后在上方的广场找到熙熙和席得。汇合之后会被对方发现进入战斗，坚持一段时间之后莉莎会开船前

来救援。

接下来要阻止碧斯马利亚的大炮对班加聚落攻击，不过因为炮的耐久度实在太高了根本无法阻止的，时间结束会进入剧情。此时沃哥会开船撞击碧斯马利亚，趁现在到舰桥上去大干一场吧。这场战斗依然是杂兵 + 机械兵器的搭配，战斗后期会出现两台灭绝者，灭绝者跟之前一样，先拆脚上的弱点让其跪下然后攻击背部的弱点，因为这次有两台灭绝者，所以原本几乎没有威胁的破坏光束会变得非常危险，攻击其中一台灭绝者的时候要时刻小心另外一台的炮击。场地内有不少回复药，注意回复。



第11集 大敌当前

接下来三集是连续进行的，而且完成之后会直接回去黑奇萨威，所以如果想先完成支线或者探索这边，在开始这集之前得先完成。

这一集开始之后亡灵都市会出现并且开始吞噬上层的小岛。虽然莉莎反对，但凯特还是决定上去救上层的人民，先前往豪男的大宅发现里面的人已经走光了，然后逃离亡灵都市的引力。接着去戏院的广场那边救受困的居民。不过因为人实在太多了，凭凯特一人无法全部救出来。

前往席得的飞船上，熙熙提议用炸弹炸掉上面两座小岛之间的桥，让小岛分开，防止居民所在的小岛被吞噬。用重力抓取拿船上的炸弹去炸桥，但是要注意炸弹拿起了之后 45 秒内就会爆炸，而且空中有大量奈必出现，注意不要被奈必打中否则炸弹会掉落，尽量从高一点或者低一点的路线靠近桥，确保炸弹能够命中桥上。拆掉桥之后会发现另外一个区域上还有个女孩，要把女孩救出送到其他人那边。

BOSS 亡灵都市



接下来要摧毁亡灵都市的三只手臂，这场战斗的目的是要拆掉手臂花朵形状的奈必，战斗的难点在于这些花的花瓣只会在喷出毒雾的时候才会露出核心，而且手臂不断在动很难进攻。推荐用月球模式来作战，这样可以在花瓣打开的时候快速接近并攻

击。亡灵都市中心的黑洞会定期发出强吸引力，如果被吸住的话一定要快速切换回普通模式并且往船的方向逃跑。一旦被吸进去就会直接 GAME OVER。还好这场战斗的主力是拉文，经常在玩家还没打中几个奈必，拉文就已经拆掉一只手了。



第12集 黑鹰

拆掉亡灵都市的手之后就会自动进入本集。进入都市之后先找出相片中的建筑，由于大楼已经坍塌了一部分所以原本在屋顶的那个地标会在比较低的地方，亡灵都市面积不大，从最高的建筑屋顶那跟电线杆上的喇叭面朝方向的左边下去，很容易就能找到。找到建筑之后触发剧情就能进入都市的内部。都市内部跟之前的采矿场一样，完成石碑上的

要求才开启下一个区域。

第一块石碑要求歼灭敌人，敌人大部分是很简单的杂兵，善用场地内的杂物用重力投掷可以轻易解决。进入第二个战点之前凯特会获得新的力量“木星模式”，之后的流程会强制维持在木星模式下，并且进入木星模式的教学。之后每块石碑之间都要走一段路程需要用到木星模式的破坏力撞破墙壁，路上的敌人可以不管。

第14集
逍遥绅士

前往普雷莱找亚基的占卜店，找到亚基之后梦魇之馆开放，之后就能到这里合成护符。

回去自己家开始主线，由于凯特没有登记公民编号所以只能重新找其他地方住了，先前往车站跟警察对话，他建议凯特去英达斯翠找。搭乘列车去英达斯翠，结果列车到普雷莱就往回走了，下车问问路人得知英达斯翠已经变成一座废墟了，列车也不开过去。所以只能自己飞过去了。

在英达斯翠找了一圈，那边的建筑不是已经有人住就是有奈必，最终都没找到合适过夜的地方。凯特决定只好暂时呆在塔顶。在塔顶上，凯特看到了一个老先生的飞行船出了问题，于是决定过去帮忙。用重力抓取把老先生带到普雷莱的可丽饼店，然后帮他排队。

买到可丽饼之后沿着楼梯上去找老先生，但是没见到他的踪影只能挨个问问路人了。去摩天轮那边问问黄色头发蓝色西装的人对话，接着去另一边跟刚刚排队问凯特问题的女性对话。之后继续问路人，直接飞到摩天轮的后面就能见到老先生。回答了老先生的问题之后带他去学院，但是要躲过天上巡逻的飞船不能被发现，建议从城市的下方利用建筑物当掩体过去。到达学院顶层之后，接下来要带他去摩天轮那边，同样要躲过警卫。可以用下方的路轨当掩体过去，然后沿着楼梯上来就到达目的地。

完成本集之后，土管之家便能重新使用。在土管之家中可以布置家具，而且可以重玩之前做过的主线和支线任务。或者利用传送点前往各个已经发现的地下入口。

第15集
镜中燕

前往闹区圣塔利亚开始主线。先帮忙去找没有回应的格里戈。找到第一台的时候发生了爆炸，之后要阻止另外两台爆炸。先跟着提示走，到达广场之后发现了其中一台的踪影，那台格里戈正往广场这边开来，用重力抓取那东西砸爆它，接着去找最后一台，找到了最后一台并制止它之后没有爆炸，调查格里戈上面会找到一张照片。然后将照片中的警官找出来。找到那个警官之后发现他不是有问题的人，而有问题的警官已经去了广场那边了。此时广场那边已经发生了骚乱，而且反抗军的飞弹已经向城市这边飞来了。

飞弹一共会两个一组地飞过来，要用重力抓取抓住其中一个然后砸向另一个一起引爆，飞到大概 20y 距离以内发动抓取才能确保抓到导弹。解决了一波导弹之后记得先拿空中的回气点回一下气再去追第二个，否则很容易耗光力量掉下去。任何一发导弹拦截失败炸到大楼都会直接 GAME OVER。第 1~3 波飞弹有两个，第 4 波飞弹有 3 个，破坏

掉其中两个之后第 3 个拿住去对付第五波，第五波飞弹会从两个方向飞来。时间总的来说是来得及的，但是要注意拿空中的重力能量补给，否则没气力掉了下去很容易导致失败的。

拦截了所有飞弹之后要跟反抗军战斗，反抗军踩着飞行器在空中飞行，他们的攻击方式主要是机枪扫射，一般正对着他们的时候才有危险。战斗主要的难点是他们飞得比较快，而且容易飞出镜头，很难瞄准，建议用月球模式来作战。打倒第一批飞行兵之后地面会出现第二批反抗军，同时卡丽天使会出现支援，卡丽负责对付地面的，凯特则继续打空中那些。在地面用重力抓取道具来发动投掷攻击也是很有效的手段。最后帮助卡丽天使打地面的杂兵——注意卡丽的攻击对凯特是有效的，但是不会造成伤害。当然你也可以打她。打倒所有杂兵之后任务完成。

这集结束之后要帮助布鲁波沙照顾一下小女孩，用重力抓取抓起她，然后按照要求慢慢带她逛一下就好了。

第二块石碑同样要求歼灭敌人，用木星模式独有的强袭踢击可以轻松解决。

第三块石碑的两个敌人用粉碎领域可以一口气打倒。

第四块石碑同样要求歼灭敌人，场景内有回复必杀技槽的技能点数宝石，所以不用吝惜技能槽。

第五块石碑要求在限时 1 分 45 秒内收集 40 个宝石，用飞踢蓄力能够轻松达成。

第六块石碑要求无伤用重力

滑行到达终点，路上会遇到很多镭射眼型的奈必，不过它们射击的方向几乎固定而且发射前会有红线，提前躲过就行了，难点反而在于木星模式本身控制难度较高。

第七块石碑要求在限时内摧毁一切，用必杀技清扫敌人即可，场地内有很多回复必杀技的道具。完成这个挑战之后接下来一段路四周的墙壁会挤压过来，要在墙壁完全关上之前到达终点。通过这条通道就能到达 BOSS 战。

BOSS 重力引擎



一开始先要拆掉重力引擎两只眼睛，之后观察引擎周围的管道，攻击凸起的地方并且拆掉，这样 BOSS 的额头上就会露出主核心，此时攻击核心就能继续给 BOSS 造成伤害。BOSS 的攻击方式最开始是正面散射出炮弹，之后会召唤出很多围绕其飞行的道具，以及发射激光和激光连线扫射等。场地内的回复道具很多，不用太刻意去躲

避，但是要注意空中飞踢的时候蓄力不要蓄满，特别是攻击管道的时候大概按 1 秒左右就好了。偏要蓄满 3 秒才攻击的话是很容易被打断的。BOSS 主核心露出之后才到它头顶蓄满力与拉文一起攻击，因为头顶的位置相对比较安全。另外，BOSS 露出主核心的时候建议先落地会满气再上去攻击，以免没踢几下就掉下来。

第13集
再次独行

回到了黑奇萨威之后这一集也是自动开始的，先回去凯特旧家的水管里看看，回收旧报纸的过程中凯特想起了梦魇之馆。于是决定去梦魇之馆看看，却发现梦魇之馆已经搬走了。先在馆外的路上问问路人，问过小孩、老奶奶、白头发的老头、白色领巾的绅士之后，凯特决定去喷水广场那边买点吃的。买了香肠之后结果被鸟叼走了，追上鸟，结果出现了重力风暴。奈必杂兵可以不用管，打败风暴中

央伸出来的手即可。之后还会出现三个重力风暴，而这个城市新的英雄卡丽天使也会出现帮忙，和卡丽合力破坏掉三个从重力风暴中伸出的手，再解决掉剩下的杂兵就能过关。



第16集 纸上谈兵

回去老诺华开始这一集，一开始阿迪卡会让凯特帮市长找一个箱子。凯特会获得一个探测器，当视角正对着箱子的方位时，画面右上角的槽就会有反应，之后望着槽的方向去就能找到箱子。但是反抗军设置了很多个假箱子，所以只能逐个去破坏那些假的。拆了所有假箱子之后就会找到反抗军拿着的真箱子。剧情之后开始追击反抗军。这里建议用速度较快的普通模式去追他，而且追上他要想办法踢一脚，如果踢不

到他的话会被他跑掉并且 GAME OVER。把他踢得快破的时候会出现增援，此时不要管增援继续攻击目标，将其打倒就能进入剧情。卡丽天使会出现回收走箱子东西，然后凯特则被反抗军包围了。反抗军的军备比之前的驻军要强，特别是有些人拿着 RPG，要小心回避。地面会出现两波反抗军，特别是第二波敌人站位比较松散，推荐善加利用重力抓取。打倒地面的反抗军之后进入 BOSS 战。

BOSS 德尔塔双人组

德尔塔 1 号主要是近战，而德尔塔 2 号主要是远程弹幕攻击。1 号的动作迅速而且灵活，而 2 号进行攻击的时候会静止在空中，所以建议集中攻击 2 号，而且只要打败其中一个人就能触发动画结束战斗。所以 1 号几乎可以无视。

如果不知道哪个是 2 号的话，躲在远处发射弹幕的就是她了。德尔塔 2 号的攻击方式主要有弹幕散射，以及蓄力激光，蓄力激光发射前会静止在空中蓄力，蓄

力数秒之后才会发射，虽然威力巨大但是有足够的时间回避。而且蓄力过程可以踢上好几脚。2 号逃跑的时候会散射出弹幕，回避即可。追击 2 号的时候 1 号会不断地干扰。虽然她主近战但是远程还是会发射火球的，火球一般 2 连发而且有很强的追踪效果，同样回避开即可。或者听到她冲过来的声音就下意识地按一下回避。

击败她们之后发现原来她们就是前作军队的成员尤妮卡和贝尔玫。



第17集 寂寞之路

这集开始之后要逃离军队的追击，不能攻击军队的人，直接飞走即可。先回去土管之家，途中会遇到欧吉父子他们呼喊，可以跟他们对话也可以不管他们。回去土管之家之后有个神秘的男孩让凯

特赶紧离开这里，并且去梦魅之馆找亚基。此时不能被外面的士兵看到而且也不能攻击军队的人，城镇下方的眼线比较少，建议从城镇下方过去。离开梦魅之馆之后有一台格里戈找到了凯特并且

开始帮助她。先按照指示跟着这台格里戈走，之后按照提示将前方的格里戈引过来，骇进去之后，把它带到前方两个近卫那里，等看到“接到新任务、警报、警报”后赶紧找个地方躲起来。警官走开了之后跟奇怪的格里戈汇合。

街道旁边的第二组警官也用

同样的方法引开。第三个警官在二楼，附近有两台格里戈，先骇进其中一个，引到角落破坏掉，然后引诱另外一台过来骇进去，用它引走警官。之后先躲起来，等格里戈引走其他所有警官之后进入广场中央。剧情之后跟卡丽天使战斗。

BOSS 卡丽天使

卡丽天使的实力非常强劲，正面对抗的话几乎没可能赢的。远距离下她会拿格里戈砸凯特，而近距离之后她会有投技和突进拳，伤害都非常高，而且凯特倒地之后还有可能被她抓住再摔一次。重力飞踢直接踢她的话她还会反过来用投技摔凯特，较为安全的进攻方法是找机会比如她攻击落空的时候绕到她背后用地

面普通攻击打她。千万不能跟她正面打。必杀技槽可以先留着待会用，打掉她一部分 HP 之后，拉文抱着熙熙回来，之后两人一起合力打她。此时也可以找准机会发动必杀技，推荐用普通形态的必杀技，但是要注意趁她无法出手的时候发动以免被她打断。必杀技成功发动能够削减她大量的 HP。



第18集 天使与天使

任务开始后跟着一群可疑的格里戈走，跟到广场的时候要跟拉文合作保护 12 名警卫队的成员并且迎击格里戈，注意不要让警卫被全灭。打倒一批格里戈之后进入剧情。卡丽天使会再次出现，继续跟她战斗，卡丽天使跟之前

一战的行动模式基本一致，打法同样是趁她出招硬直攻击她背后，这次打掉她一定量的 HP 之后会进入剧情，之后卡丽天使会追着熙熙走，跟上她来到车站附近再次进入下半场战斗。打败卡丽天使。

BOSS 卡丽天使 & 德佳天使

打败卡丽天使之后进入剧情，熙熙会被卡丽唤醒成为了德佳天使，此时要同时跟她们两人战斗。德佳天使的行动模式跟之前贝尔玫接近，都是通过弹幕进行远程攻击，不过身体周围有很

多结晶保护，很难给她造成伤害，而且她还会使用接近封锁拉文或者凯特的行动。而这场战斗中卡丽天使虽然还是以地面和近战为主，但是追加了招式，比如她会召唤出结晶剑进行大范围的斩

击，而且攻击德佳天使的时候她也会帮助姐姐干扰凯特。低空战的时候甚至还会跳起来摔投。虽然卡丽天使也有血量，但这场战斗只要还是集中攻击德佳天使就

行了。战斗经过一定时间之后无论能否削减完德佳天使的体力都会出现终结技提示，发动终结技之后就会结束战斗并且进入下一集。



第19集 朦胧微光

在紧急关头尤妮卡和贝尔玫救走了凯特和拉文，昏迷的两人进入了异世界。跟之前一样，这里要完成石碑的要求开启下一个区域继续前进。

第一块石碑要求歼灭16个敌人，这场战斗的难度比较大，特别是后面会有三个有盾的重型杂兵，而且场地内几乎没有回复道具只能从怪上掉落，所以要注意血量。必杀技槽也不必节省，后面三个敌人出现瞬间马上用旋转龙卷风可以在它们弄出石盾之前解决两个。

第二块石碑同样是歼灭敌人，不过空中敌人居多，推荐用月球模式对付小型的杂兵，出现眼球型的杂兵之后就用重力抓取抓石头去砸它们。

过了第二块石碑之后凯特会被强制固定在月球模式，第三块石碑就是要求不使用重力操纵前进。沿着珍奇宝石的路线前进基本上就可以躲过所有的敌人。

第四块石碑的要求是不使用重力解决所有敌人。这一批敌人比较简单，都是杂兵居多，空中的敌人可以用投掷解决。

之后继续追那个跟凯特长得很像的女人，追上她之后展开战

斗。由于她的回避能力比较强，只能等她用重力抓取抓起周围的杂物的时候攻击她才能凑效。击败她之后凯特会被她换成木星模式并锁定。之后的路只能在木星模式下前进了。

第五块石板的要求是用重力滑行通过脆弱的地板，滑行过程尽量不要碰到大型的敌人否则有可能会停下而摔下去，路程后半段会有敌人破坏掉玻璃地板，全程跟着珍奇宝石的提示的路线走是最安全的。如果失控的话可以先跳起来重新调整方向。

第六块石板再次跟神秘女子打，这次注意不要在地上跟她周旋，因为只有挨打的份。跟之前一样要等她发动重力投掷的时候去攻击她。听到她蓄力的喊声时就要马上找到她的位置，由于她蓄力的时间比较长，因此速度快的话可以蓄满3秒踢过去重创她。打掉她一定HP之后就能进入剧情。凯特会觉醒全新的黑豹模式。

利用黑豹模式继续清扫杂兵前进，注意黑豹模式不是完全无敌的，要注意自己的血量。到达最后的平台用黑豹模式打败神秘女子即可，打败她就能过关。



第20集 怎么说再见

一开始要先阻止两位天使冻结时间的计划，两位天使被巨大的力场包围，要先破坏掉力场周围的花朵（巴布），然后才能攻击两位天使本体的力场造成伤害。力场的HP下降到一半的时候，普通攻击将无法凑效，此时要切换到木星模式并且用最大蓄力攻击才能继续造成伤害。注意这一阶段要进去第一层防壁内部蓄力，否则高几率被她们的激光打下来

造成蓄力中断。巴布会每隔一段时间再生，再生之后两位天使会再被力场保护，得重新破坏所有巴布才能继续攻击天使。空中有很多回复重力槽的道具，可以善加利用。

成功打破了她们的防壁之后德佳天使中熙熙的人格开始苏醒，此时凯特为了保护熙熙而决定跟尤妮卡和贝尔玫战斗。

BOSS 尤妮卡&贝尔玫

这场战斗要在德佳天使的HP被打光之前击败尤妮卡和贝尔玫。然而更扯的是明明是帮德佳天使的，她的笨蛋妹妹卡丽天使居然也会追着凯特打，所以这场战斗实际上是2对4……跟之前第16集打她们两个一样，只要打倒其中一人即可。所以继续追着贝尔

玫打就行了，除了多了些干扰，以及要保护德佳天使的体力速战速决之外跟之前没有太大区别。况且德佳天使大部分的伤害来源都是贝尔玫的光束炮，在她蓄力的时候攻击她能够让她的炮口转移向凯特，从而减少德佳天使的伤害。



BOSS 卡丽天使

打败尤妮卡和贝尔玫之后要再次打卡丽天使，她这次的战斗力比之前再提升了一些，而且能够进行空战了。在高空跟她打有一个好处就是中了投技之后只要不撞到地面就不会掉血，但是

有机会发动黑豹模式的话可以迅速击杀她。但是黑豹模式下要注意她的防御，如果看到她防御的话，可以先停止攻击，等她出招之后再进攻，否则她会一直防御下去无法造成伤害。



BOSS 突变卡丽天使



卡丽天使变成了面目狰狞的怪物，这场战斗要戳爆卡丽天使所有脸上的眼睛。眼睛遭到攻击会闭上，等再睁开的时候攻击才能造成伤害，眼睛承受一定伤害之后会爆掉，此时只能去打其他眼睛才能继续扣减BOSS的HP，第一次把所有眼睛破坏之后，BOSS另一部分脸会睁开眼睛，此时要再将剩下的眼睛全部破坏。

BOSS的攻击方式是吐不明液体，还有用手臂洒出结晶，以及用手来抓凯特。被抓到后HP会缓缓下降，此时只能等待NPC救援——一般来说NPC救人速度都很快，但偶尔也有些情况会救不到，导致凯特被捏掉不少血。

此外，她身上的触手和脚都是有攻击判定的，小心不要自己撞过去。HP下降一半左右之后，卡丽天使就会追加音波攻击，这对破坏眼睛的过程造成最大的障碍。此时可以保持中距离等音波失效了之后再戳她眼睛。用木星模式蓄力攻击对眼睛的伤害很高，对快速戳爆眼睛有比较高的效率，但是蓄力过程很长容易遭到攻击，而且还有打不中、重力槽消耗过快等缺点，建议大家还是用擅长的模式作战。

全部脸破坏掉之后，卡丽天使就会露出核心，此时靠近使用终结技就能将她打败。



拉文：
那定……核心吗？

完成第20集之后就会迎来小结局，Staff表放完后进入最终章。进入下一集之前凯特要先去追全身发光的少女。先去老诺华喷泉附近的可丽饼店问问拉文，然后打开地图，在老诺华左边会看到一个可对话的对象，设置导航就能找到闪亮的女子。对话之后闪亮女子小时，之后前往普雷莱，同样是在地图导航找能对话的人，在阿雷卡毕斯学园的

地下入口附近能找到闪亮少女，接下来依次去英达思翠的塔顶和圣塔利亚找到她对话。最后老诺华就会出现下一集剧情任务的发生点。跟闪亮少女对话就能开始。

注意21集开始之后剧情就会一直进行到通关，而且通关之后只能回到开始21集之前的状态，所以如果还有没做的支线或者收集现在就可以动手去完成了。

第21集 世界的尽头

跟闪亮的少女对话之后开始主线。收到艾里亚斯的警告之后，凯特开始前往世界顶端，而拉文也陪同她一起去。一开始先进入世界之柱的内部，由于世界之柱内部的重力操纵力量会受到限制，重力能量槽消耗速度很快，所以要多利用月球模式往上走——虽说是受到限制，但不代表不能用，所以必要时还是可以发动重力操纵的。特别是一开始可以切换

木星模式快速上升，等重力槽快没的时候才切回月球模式并贴近墙边，这样可以大大节省时间。到第一部分的顶部时会发现往上的路被塞住，要在打开柱子周围的风口把障碍物吹上去才能继续往上飞。上升一段距离之后就能重新回到柱子外面。出来之后，凯特和拉文的重力能量槽会变成不再扣减。但是没上升多久又会遇到重力风暴，要重新进入柱子

里面。

进入柱子里面会看到石碑，后面的道路要完成石碑的要求才能继续前进。第一块石碑是要求打败所有敌人，此时会出现一种新的突变者敌人，还有一个会不断喷出奈必的蜂窝，蜂窝必须优先击破。这场战斗重力槽还是不会扣减的状态，因此可以轻松完成。打倒所有敌人之后回到柱子外面，重力风暴便消失了。继续往上飞到下一个风暴处。之后的步骤跟前面一样。

第二块石碑同样是打倒所有

敌人，不过注意蜂窝型的敌人有两个，优先解决。

第三块石碑所在的空间又再出现重力异常，重力槽消耗会变得很快，这块石碑要求是趁时间停止的时候爬上出口，时间有3分钟是很充足的。跟刚才一样用木星模式往上飞，等气力快消耗光的时候切换回月球模式靠近墙壁，等气力回满了继续飞，这样比慢慢爬冰柱要快得多。第四块石碑跟第三块石碑一样，只不过上升的路上有杂兵干扰。完成挑战继续往上飞就能到达终点。

第22集 砂之城

阿露亚女王从睡梦中醒来，开始了她平淡枯燥的日常生活。前往王座开始日常的觐见，觐见完了回去寝室睡觉。第二天开始如果不做其他调查的话这枯燥的生活会不断循环（当然可以从中理解到一些背景的故事）。第二天觐见回来后会得到提示说“变凉了”，此时调查正对着自己寝室大门的窗户，会发现沙发下面有条钥匙，之后去睡觉。

第二天早上凯特会捡到半张书页，之后到书房区，调查书柜旁边小梯子上的书会发现刚刚捡到的书页就是这本书里面的，阅读之后调查书柜会发现捡到的钥匙能够打开。书柜中发现一个音乐盒，但很可惜音乐盒现在坏了。

继续今天的觐见，觐见回来后照常睡觉，梦中会听到艾里亚斯的声音，醒来之后会发现音乐盒已经修好了，出门之后直走，进入正对面的那间原本不能进去的房间会发生剧情。凯特找到了被抓住的拉文和达斯缇，恢复了记忆。

离开房间之后会发现艾里亚斯和西瑟罗在交谈，先等他们走过，然后用重力操纵上去天花板上偷听他们说话，跟进大殿里等他们说完了之后靠近他们触发剧情进入战斗。

这场战斗要打凯伊国王召唤出来的白色奈必，跟普通的奈必差不多，打败它们之后这集就能完成。

第23集 哀歌

本章类似于前作第15章那样的立体迷宫，而且这个阶段凯特不能操作重力。迷宫中有一些红色的石块，站在石块上通过上拨或者下拨触控板可以让石块上移或下移一格。而每一个区域的目的就是让凸出来的红色石块回到道路上，让整条道路连起来，然后走到终点，这样就能恢复凯特的一部分记忆。红色石块上有一面会不断放出一个光点，表示这块

石板往这个方向移动才能拼回来。

第1~3部分非常简单，将石块移动回道路上即可，不过要注意凯特最多只能跳跃1块石块的高度，所以并列的两块石板上下移动时要注意顺序。

第23集
哀歌



第4部分

先站在石块1上升上去，然后控制石块2下降到最低，石块3下降2格，从上面的路回去石块1那边，将石块1拼回道路上，之

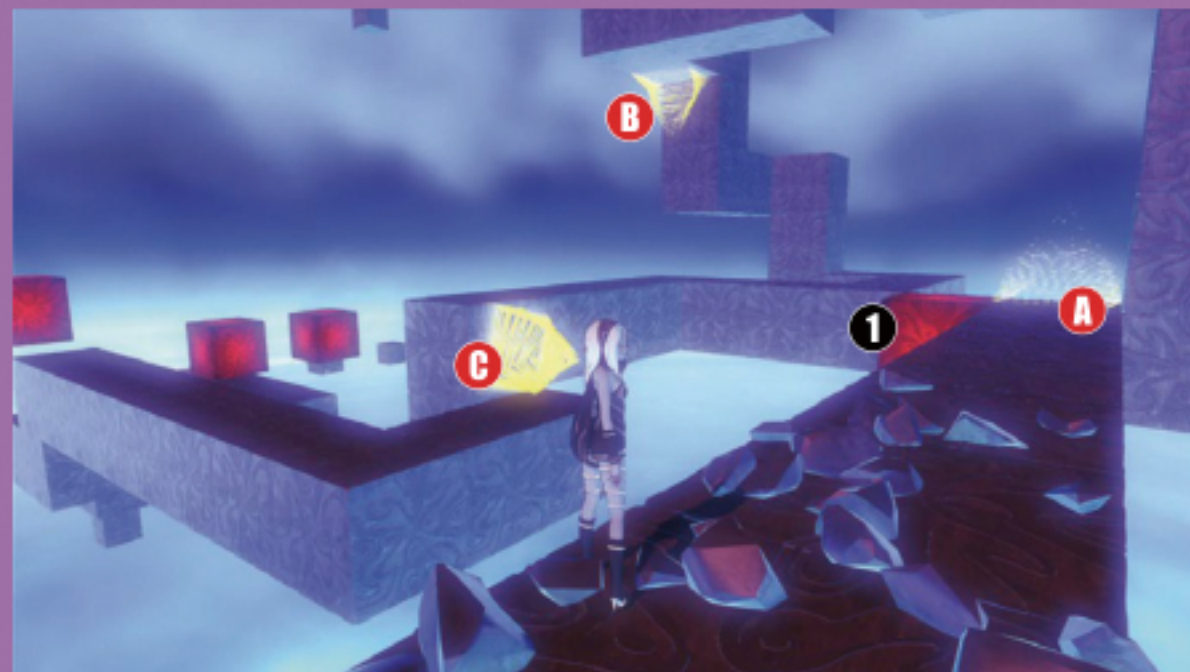
后依次将石块3、石块2拼到各自的道路上，此时就能进入后半段路，后半段路将3块石块挪下来拼好即可。



第7部分

先直接进入重力场C，然后让石块1上升1格，之后依次进入重力场A，重力场B回归正常的重力，然后将石块1升上去拼回

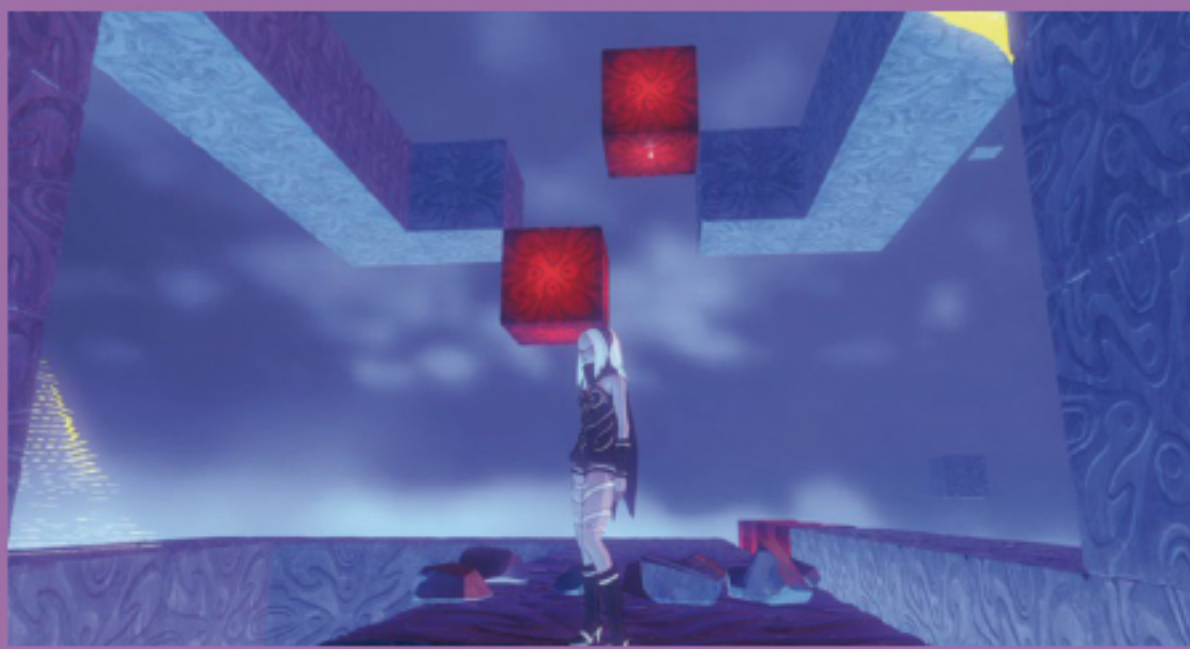
道路中，第二段解谜则比较简单，把剩下的3块压下来即可。完成全部7个部分就能进入剧情并过关。



第5部分

这一部分开始加入重力偏转场了，但是没有难点，进入第一个重力场之后将上方两块石块挪回道

路上，从另一个偏转场回归正常重力即可。反而是后半段三块石头移动的时候要注意跳跃距离。

第24集
火终成灰

这一集是操作拉文战斗，拉文的战斗方式跟凯特的普通模式比较接近，但是重力踢击“血爪”能够通过连接□造成连续的伤害，此外，重力抓取长按○键能够消耗技能槽召唤出多个蓝色火球进

行远程攻击，必杀技则为高压力量。能够清扫范围内的敌人。

战斗开始空域中的杂兵可以不用管，直接飞往指定地点跟伊蕾崔丝蒂决战。

BOSS 伊蕾崔丝蒂



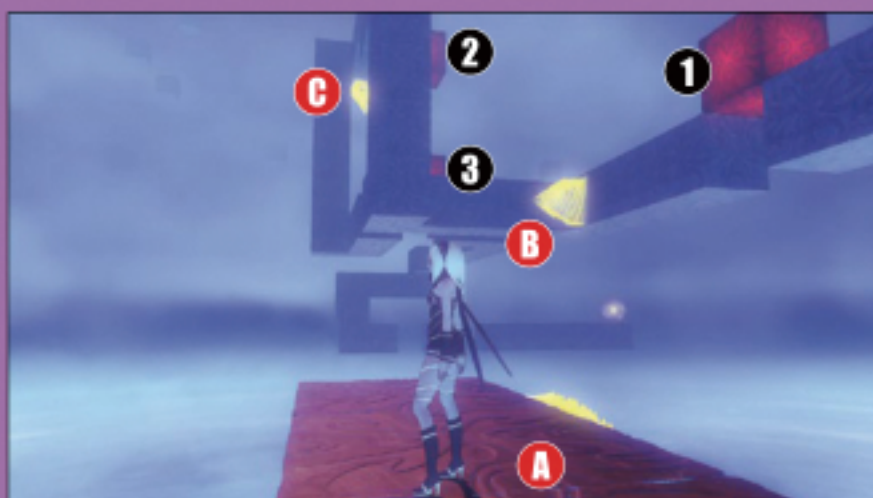
这场战斗尤妮卡和贝尔玫会支援拉文。伊蕾崔丝蒂主要攻击方式是召唤闪电，直接攻击她本体即可，BOSS的HP下降少量之后就会召唤出闪电力场，普通攻击无法接近她。此时可以先降落到地面，捡起地上的导弹然后砸到BOSS身上，这样就能解除她的力场，然后再用普通攻击。

BOSS的HP被打掉一半之后，尤妮卡和贝尔玫都会先后被

击倒，此时拉文会觉醒黑鹰模式，并且进入下半场。不过跟凯特的黑豹模式一样没有无敌状态的，所以跟BOSS拼血的时候要留意自己的血量，发现血量不多要赶紧离开找回回复道具。另外黑鹰模式发动时间内如果没把BOSS解决，那只能回到上半场的套路，在地面上找导弹解除她的闪电力场然后攻击。

第6部分

先进入重力场A→B，然后将石块2往下压1格，然后跳进重力场C，沿着道路往回跑遇到的第一块红色石块，先别压下去而是升上去，升到刚刚石块2的位置，把石块2上升1格让其回到道路上。之后再回头将剩下的两块石头压回去。后半部分是一个类似十字架的结构，按照图中的



编号以456447768这个顺序压下，这样468三块石块就会回到正确的路上，之后再从旁边的路上去，把5和7压到最底即可。



第25集 静默

这集回到了控制凯特，第一阶段凯特进入了无限的黑豹模式状态，此时要解决掉伊蕾崔丝蒂和她所有的分身，虽然基本上只要无脑地怼就行，但还是要看住自己的血量，HP不多的时候建议去找回复道具，另外攻击2~3下之后就按一下回避键，这样的方法也可以避免大部分的伤害。

清扫掉所有分身之后进入第二阶段，伊蕾崔丝蒂的所有分身都会重新复活，此时要撑过一段时间之后会进入剧情，凯特会听到辛亚奈的呼唤，辛亚奈再次帮助凯特得到看清真相的力量，之后凯特便能从分身中辨别出伊蕾崔丝蒂的本体——颜色偏蓝，跟

其他分身发出明显不同的光。此时才是战斗的真正开始。

由于BOSS的分身还是很多，所以要小心分身们的雷击，特别是如果看到分身与分身之间有电流连接起来的话，表示她们会使出伤害极高的雷击，此时要不断回避躲开或者尽快去找掩体。BOSS正常状态下可以直接攻击她，但是攻击她一定次数之后就会出现电场保护，此时还是要找地上的导弹去解除她的电场。找导弹的时候，特别是背对着BOSS飞的时候，一定要每隔数秒就按一下回避键，这样没那么容易被雷击偷袭到。打败BOSS后本集结束。

以要趁它再生之前将所有核心全部破坏，这样就能进入下一阶段。

第二阶段，BOSS的头部会出现真正的核心，此时BOSS的主要攻击方式还是有之前的火球，另外还追加了一招火焰喷射。这一阶段战斗，BOSS会每个一段时间就吸收掉凯特的能力回复自己（反正就算把BOSS的血

打空也无法击杀它），之后凯特的必杀技、重力抓取、形态切换等会逐渐使不出来，HP也会越来越短。在第三次被吸走能力之后，熙熙会出现并变身成佳德天使，用结晶把BOSS封印住。这个时候可以去攻击它的弱点并发动终结技将BOSS的核心彻底破坏掉。



第26集 无声的歌

BOSS 毁灭性力量



本章是BOSS战，打被力量吞噬的凯伊。BOSS是一只有着龙翼鹿角的大型怪物。主要攻击方式是放出多个追踪的紫色火焰，火焰接近凯特之后还会发生爆炸。此外BOSS的翅膀扇出来的风能吹走凯特，因此建议切换到木星模式战斗，这样一来不容易被吹走，二来这场战斗有适合木星模式蓄力攻击的环境，输出

更高一些。

BOSS身上有很多核心，破坏核心的同时会给BOSS的HP造成伤害，不过HP下降到一半左右，BOSS就会重新再生核心。核心再生大概三次之后增援就会出现，军舰碧斯马利亚会出现帮忙。碧斯马利亚会攻击并破坏BOSS的一部分核心，但是核心还是会每隔一段时间再生的，所

第27集 黑猫

进入这一章就是结局了，根据提示操作拉文去拜访其他NPC，慢慢观赏这个结局吧。

通关之后

本作通关之后可以保留一个通关存档，之后便会保持通关后的数据回到剧情第20章结束之

后。这是自由活动时间，所有直线、收集都可以在这个时候接着完成。而且也可以选择重打最终章。



本作的支线不存在错过的项目，因此可以在通关之后全部补完，部分支线要求到达特定的章节之后或者完成特定支线才能接到，比如黑奇萨威那边的支线必须剧情推进到黑奇萨威之后才能接。下文将会以各个地区为区分整理支线。

市集

带我飞向风暴

这个任务米赛会约凯特一起去采矿。因为矿点有黑虫出现，所以需要凯特保护。支线开始之后先用重力抓取带米赛到指定的地方。到达指定平台之前会有奈必出现，先找个不会被敌人攻击到的地方放下米赛然后清掉奈必，再把米赛带去采矿，之后挖 30 块宝石，采集完之后带米赛去下一个地点。这个过程重复三次就能完成支线。

奇怪的组合

这次会带上拉文一起去采矿，要采集三次，分别从三个地点采集 40、50、60 个矿石。最后再跟拉文一起打败所有奈必就能完成任务。这个任务结束之后，采矿船这边的米赛会开启采矿系统，可以去 5 个矿点进行采矿。

做梦娃娃，天使娃娃

开始支线之后帮助熙熙抓鸭子，抓回第一只鸭子之后又会有一批鸭子跑掉。一共 6 只，靠近鸭子附近的时候会出现凯特的提示“附近有什么声音”或者“也许有只鸭子在这附近”。此时看看周围就能发现鸭子，找齐全部鸭子就能完成支线。



欢乐机器

任务开始时席得会委托凯特去找卡旺，但是在聚落的附近找不到他，询问熙熙之后会得知他在市集里，此时画面会出现提示，到指定的摊位里找到卡旺进入剧情。之后凯特会答应帮他看店，然后让卡旺回去给席得找螺丝。

看店的时候可以向路人招手吸引他们过来，过一会卡旺便会回来。回去席得那边，席得会再次委托凯特去找铁丝。去到码头那边，先问问头

戴目镜的大叔，他会让凯特到码头尽头的大船那边找。跟大船旁边码头上带着绿头巾的人对话，之后船会开出。帮这个男人把货物送上船。然后回去码头那边，绿头巾大叔就会把铁丝给凯特。

最后席得会让凯特去找一根铁管。到达港口码头那边之后，凯特会被怀疑是偷东西的小偷，凯特为了证明自己清白决定去找小偷出来。沿着小岛的外墙（靠下方）飞行观察，很快就能找到小偷，追上小偷用重力抓取抓住他带回码头就能得到水管报酬。支线便能完成。

若能许一个愿

任务开始后带熙熙去找莉莎，进去船屋跟莉莎对话后，在班加聚落到处问问莉莎的喜好。可以问的 NPC 有三个，都可以在地图上看到标记导航，问完三个 NPC 之后去鸟舍那边问问卡旺。问完卡旺之后去席得那边找熙熙。在席得的提议下凯特和熙熙决定买娃娃。带熙熙去市集那边，熙熙会指一些店让凯特问问。找到一家门外有很多人的店铺，问过之后能买到其中一个。然后店铺老板告诉凯特去另外一家商店买另一个，但是由于太抢手了而且达斯缇跑掉了，所以只能徒步赶在其他人之先过去店铺那边。

到达店铺之后发现娃娃还是卖光了。最后只好带一个回去给莉莎。

奖励

护符“熙熙的愿望”，基础能力提升

丽人倩影

这个支线任务委托人要求凯特帮忙给街上的美女拍照，方法是靠近路人之后按口键交谈，如果她们摆出 POSE 就马上给她们拍照，拍 5 张。在路上拍到 4 张之后，其他路人都会躲开凯特，最后只好用三脚架给自己拍一张然后去交货。支线便能完成。

奖励

“男性肖像画”和“女性肖像画”收藏相簿

天外飞来一递

这个任务是让凯特当送货员，先把报纸送到楼上给楼上的送货员，之后他会委托凯特送报纸。送报也是类似一个挑战游戏，只要将指定份数的报纸扔进目的地的就行了。凯特的重力抓取会始终在拿满报纸的状态，而且射出报纸之后会自动补充。这个支线有两个部分，第一部分是送 25 份报纸，第二部分是送 55 份。系统会记录下完成的时间。完成两次送报就能结束支线。

恶魔如我

支线内容是帮助沃哥保护货物，敌人的攻击或登船会导致“攻陷率”提升，升满了船就会被

夺走导致失败。人类敌人最简单的打法还是重力抓取直接扔走，注意除了船上的敌人之外，外面的小型飞艇也要拆掉的。之后还要迎击大量的敌人和机械兵器，但是难度都不高，机械兵器出现的时候优先解决即可。坚持到货物到达目的地就能完成支线。

奖励

拍照道具“苏恩货运箱”

仇恶丑恶

潜入任务，这次要帮助记者拍摄独家照片。一共有三个部分，第一段是去货船那边，空中由于有大量巡逻艇，所以不用指望走空路，甚至绕着小岛外沿过去都几乎不可能。只能从地面进去。如果真的要不动声息进去是很难的，因此笔者建议大家偷偷地杀进去。由于场地内有很多杂物，因此可以用重力抓取远距击杀杂兵而且不用担心被发现，把沿路上的守卫都清扫干净就行了。到达目的地之后开始第二次潜入，这次是要去下层货柜中间的拍摄点，当然这里也不能直接跳下去否则肯定会被发现。先沿着码头往回走，注意要往货柜箱那边去，那边能发现一条密道直接落到下层。从下层区域穿过去就能到达拍摄点。

给守卫拍摄一张照片之后，从右侧的小路回去记者那边。剧情之后，另一个交易对象出来了，此时直接从空路过去，到达图中的位置拍照就能完成任务。



奖励

拍摄道具“货柜”

梦想天空

开始的时候先跟小孩子的鸟比赛飞行，鸟到最后会因为有人投食而停了下来，所以凯特最后能赢下来，比赛结束后支线便结束。

奖励

护符“黄金胜利”

迷途浪子

这个支线任务是要帮老奶奶找人，问问附近水果店的店主大婶，她会告诉凯特去找照片中的起重机，以起重机为参照物就能找到照片中那个人开的店（地下入口“俯瞰广场喷泉”附近）。最后再帮这对母子拍张照片就能完成。

奖励

拍照滤镜“鲜明”

作家的慎重魅力·续

去找作家的支线，第一部分是找一个躲在小巷里观察的人，初始位置直走左拐，不要下楼梯，在小巷尽头就能找到他。之后按照他的指示去下面给两个指着天空的人拍照，太远拍照无效，但也要注意不要太近被发现。拍照回去给作家，作家会让凯特拿着照片去找编辑，这个过程不能用重力操纵只能徒步过去。而且一旦被黑虫人发现就要按□键手指指向天空。找到编辑之后进入剧情，之后会有奈必出现，清掉奈必就能完成支线。

奖励
手势“那是什么”

迷糊保镖

这次要帮助店老板守护店铺赶走小混混，凯特不能下去作战，只能在屋顶用重力抓取投掷箱子赶走小混混。如果凯特下去被小混混看到，或者小混混聚集在店门口的话就会导致右上方的槽下降，下降为0的时候就会失败。周边的屋子顶上有大量的箱子提供给凯特投掷。此外附近还有一些回复重力量的道具。任务一共要抵挡三波敌人，由于不能落地所以只能漂浮在空中来解决，推荐月球模式。第一波敌人很好对付，第二波敌人会奔跑，但同样不难。第三波会出现穿着重力服装的人，这些人一旦进店就会马上失败，所以第三波要特别注意。必杀技最好（也只能）用月球模式的，而且留着用来对付第三波成批出现的重力服装敌人。

奖励
拍照道具“路障”

绝命快递

沃哥委托凯特运输一份秘密快递，而且不能用重力操纵，只能用月球模式的能力来运送。注意这里有个包裹耐受度，弹簧跳跃和火箭跳跃一次会掉1~2点，普通跳跃会掉1点，小跳不扣减，不能让包裹的耐受度掉光。第一份个目的地在大楼的楼顶。到第二个目的地前会遇到拉文，可以用两次火箭跳跃逃离她。之后按照提示送往剩下的地方。完成第2、3件货物运送的时候，拉文会再次出现，这次要躲过她的攻击送到目的地。目的地在一个很高的地方，由于一般是看不到拉文攻击的，所以只能靠听，听见她喊的时候就必须不停地按回避等攻击过去。千万不能抱侥幸心态，拉文的攻击追向能力还是很强的，被打中会掉5点左右。如果货物运送失败就会GAME OVER。顺利送达目的地就能完成任务。

奖励
拍照滤镜“玩具”

重力竞赛

这个支线是跟罪的学徒进行打架比赛，要打败100个人而且不能用重力操纵，而且不能离开

场地或掉进湖里。很简单的一场战斗，而且敌人身上会掉落回复药，HP不够的时候也可以在场子周围找药吃。比较麻烦的是敌人会从看不见的地方攻击过来，基本战术是打倒一个人之后马上下意识地按一下回避，这样能躲过大多数的攻击。画面右上方有个战斗精神，只要持续打中敌人而且不被打中的话就能提升，升满了之后能够发动木星模式一段时间，进入木星模式之后就能无双他们了。

打败100个弟子之后还要跟罪来一场抢铃铛的战斗，跟之前的BOSS战差不多，攻击完之后要马上三连回避躲过罪的反击。罪的反击通常是三段攻击，判定比凯特要强，所以要三连回避。罪的攻击全部落空之后可以马上反击，打完一套地面攻击之后继续三连回避。如此循环就能轻松获胜。

奖励
基础能力提升，“荣幸”手势

船屋区

天外飞来一递·续

这次依然是帮之前的快递员送货，不过跟上次不一样，这次是像往常一样用重力抓取送到置顶的地点，由于货散发着恶臭，所以凯特运送一段时间，在忍耐量表没满之前就要放下，等吸一下新鲜空气再去搬运。由于目的地是最高层的城市，所以建议在中间休息一下。

送到上层之前凯特会受不住恶臭而晕倒，之后货物会落到一个货船上被送到了碧斯玛利亚，所以只能去那边把货物抢回来，包围的凯特的士兵不用管，拿了货物走人就行了。把货物送到目的地就能完成支线。

奖励
拍照道具“锅子”

战利品

这个支线是帮助暴走蜈蚣去碧斯玛利亚偷东西，一共要偷40个带记号的箱子而且不能被士

兵发现，一旦被发现了就要重新去偷。这一关不能飞到高空，不过还好基地里的巡逻兵不多，见到就打倒就行了。就算被发现了，在被通报之前将其打倒也没问题。用重力抓取将箱子抓起之后只要随便从空中扔走就行，暴走蜈蚣的人会去接。但是要注意扔的时候别弄坏了箱子。

偷够40个箱子之后凯特会被发现，用重力滑行强行突围跑到指定地点就能完成。

奖励
“喵”手势

作家的慎重魅力

这个支线是帮助编辑找失踪的作家，先去暴走蜈蚣的藏身处。按照照片找可以在藏身处的角落找到那个乔装成盗贼的作家。第二阶段来到码头，按照剧情的提示在一堆木箱子附近找到一个在点箱子的人，这个人就是作家扮的。第三段是富人区，这次要在某个小岛的码头上找一个发呆的老头，这个老头头顶有只鸽，找到过去对话就行了（初始位置右边上方的小岛）。最后去追逃跑的作家，追上他然后用重力抓取把他救下来。

奖励
护符“畅销作品”，基础能力提升

梦想天空·续一

跟之前那个小男孩的哥的鸽比赛飞行，比赛中那只鸽会因为一群大鸟干扰而输，比赛结束就能完成支线。

奖励
护符“碧蓝胜利”

重力操纵者的选择

支线开始之后先消灭掉所有奈必，之后会进入选择是帮助小孩子救他妹妹还是保护老伯，笔者这里选择了去救小女孩。跟着男孩前往对面的小岛上，根据声音找出小女孩的位置（会有提示），



然后躲过敌人带回去男孩那边。之后消灭掉剩下的奈必就能完成。

奖励
基础能力提升

恐惧的代价

这个任务继续要帮记者拍照，第一张照片是拍一张奈必的近照，记得先拆掉外壳再拍，拍完之后回去交给记者。第二次拍同时有 2 只和 4 只奈必的照片，拍完之后清理掉奈必然后回去给记者。最后记者还要凯特拍一张有人被奈必打的照片，所以要设置三脚架然后在自己被攻击到的瞬间拍摄。最后清理掉奈必之后就能完成。

奖励
拍照道具“西瓜”



会合点见（与君有约）

任务开头是要按照老先生的要求把他带到指定的地方，重复数次之后，要帮老先生抓住他女儿。第二部分是潜行，注意要躲过女孩的视线从背后靠近它，并且不能惊动到鸽子否则也会马上失败。利用柱子当掩体靠近女孩之后用重力抓取抓住她进入剧情。消灭掉所有突然出现的奈必之后，给他们三人拍张照片就能完成支线。

奖励
拍照道具“电话亭”

明日之桥

一开始先消灭一批奈必，然后开始护送平民到飞船那边，护送的过程中会不断有奈必袭击，注意画面右上角的恐惧槽，如果不迅速消灭敌人，右上角的槽满了就会失败。还好这个槽击退敌人之后会重置。把所有人带到指定地点之后再发生一场战斗，同样要注意恐惧槽，场地内有回复必杀技的道具，用月球模式的必杀技快速结束战斗吧。

梦想天空·续二

跟小孩子的大哥的鸽子比赛，比赛结束就能完成支线。

奖励
护符“深红胜利”

出门去

这次要帮一个前贵妇搬东西到船上去。要在 3 分钟内放好 10 件家具，注意大的家具要放在下面。总的来说时间很充足的。顺利放好家具就能完成支线。

奖励
家具“摇椅”

老诺华

随心所欲

这个任务要帮小女孩抓狗，抓狗的方法是要从背后接近它，但是不能太近否则会被它看到，同时也不能太远否则重力抓取抓不到。此外，它跑动的时候也是无法抓的。所以只能等它停下来时候发动重力抓取。成功抓住 3 次就能完成支线。

奖励
家具“插花”

传奇诞生

这个支线的内容是让凯特当明星拍戏，第一场戏是从路轨上奔跑，注意这里全程不能用重力操作，只能小心翼翼地走到终点，如果不小心掉下去就得重来。中间有一个 Checkpoint，过了 Checkpoint 之后对面的列车就会驶过来，要在跟列车撞上之前跳到月台上才能完成第一幕，否则得重来。

第二幕是在屋顶前进，要躲过敌人的攻击到达终点而且不能掉下去，注意不要踩空就行。第三幕是跳飞船，更加简单。第四幕是从空中跳落到置顶的区间，并且落地的瞬间要做一个翻滚动作。落下过程中不停翻滚并且看准落点就行了。第五幕是限时三十秒内打倒所有敌人然后跳到指定的箱子上。完成就能结束支线。

奖励
“护士”服装

冒险者如是说

支线的内容是带小男孩按照他爷爷的照片在老诺华找各个地点并按照地点进行拍照，地点一共有三个，依次是凯特最初掉落来的小公园，老诺华北边的工厂（向着闹区那边拍照），最后是喷水广场，由于照片中的那棵树已经变成别的东

旧聚落

寻人启事

这个支线帮之前的记者去找个小男孩，先拿着小男孩的照片问问附近的人，和附近的一个光头大叔交谈，大叔会告诉凯特在雷艾葛纳码头那边见过，到码头那边找人问问，之后会见到跟男孩接触过的女性，之后给那个女人拍张照片，站在旁边的船上，拉近镜头拍到她正脸即可。凯特打算开始跟踪那个女人的时候却被她跑掉了，过去问跟她对话的男人，得知她在下面的储水槽那边。找到女人之后开始跟踪她，注意不能被她发现。最后拍两张照片就能完成支线。

我喜欢的，我讨厌的

这个任务是帮助贵妇的狗找飞盘（顺便遛狗），在这个公园里凯特可以按□键呼唤狗狗过来。就算不喊，狗狗也会自己去找东西。尽量把狗狗喊到人的附近，如果狗狗开始嗅地面，表示它开始找东西，此时尽量不要喊它。看它的反应。如果喊到一个地方附近然后狗毫无兴趣又走了表示这里什么都没有。飞盘的位置在楼梯上坡的小女孩身上，把狗引过来。然后小女孩害怕狗狗走了。

之后跟着女孩来到剧院那边。继续等狗狗自己去找即可，等它呼唤凯特的时候过去看看什么情况就行。最后在剧院后面的箱子和桶子堆里找到了小女孩。最后和小狗狗玩扔飞盘，用重力抓取扔到指定地方就行。这个飞盘扔出去之后会下坠，所以要往目的地稍微高一点的方向扔。成功让右上角的槽涨满之后就能完成支线。

奖励
护符“宠物爱好者”

西了，所以按照提示飞进邮局的鸽子照片，然后按照提示降落就行。

奖励
基础能力提升、家具“书桌”

霓虹街

禁酒令

帮助尤吉让他爸戒酒的支线任务，所以要拦截欧吉进入酒吧。由于会被识破，所以不能被欧吉见到凯特用重力，当然没控制重力的情况下从天而降是没问题的，从他身旁快速跑过，只要不被看到正脸也是没问题的。酒吧一共4家，拦截方法是在他到达酒吧之前事先到达酒吧门口的范围内，并且背对这他，这样就可以把他赶走。一共要赶走3次，并且重复三轮。其中第二轮他会突然转向（尤吉会提示“华丽骗术”）。而第三次他不仅会用骗术，而且还奔跑起来，所以一定要时刻留意他的动作去拦截。另外还要注意不要碰上那些大叔路人，因为会被搭话造成拖延。成功拦截三轮之后进入剧情，最后追逐欧吉到触发剧情为止就行了。

奖励
家具“茶几”

恋情结束之日

任务开始先按照亚基的预言提示行动，先飞到摩天轮的脸上面发生剧情，然后下面有人打架，下去打倒几个小混混阻止他们打架，战斗结束之后开始跟踪疑似花心的男人。推荐用月球模式站在两边的大楼墙面上跟踪，这样既能听到他们说话也不担心被发现，拍照也直接从上方拍摄就行了。后面还会有一对情侣会让凯特帮忙拍照，此时要赶紧过去应付他们否则有可能被发现，解决了情侣之后继续跟踪，最后会看到他和一个女的进入了一个旅馆，在二楼偷听他们说话，过一会就能进入剧情。最后强行把男的抓出来带回去梦魅之馆里交给她女朋友。

奖励
家具“皮质地垫”

漫游的艺术

这次帮助亚基的客人去找东西，一开始先跟着狗狗走，注意不要太接近它否则它会顾着闻凯特而不走的。跟着狗狗走，之后会遇到一些奈必，打败奈必之后继续跟上去，最后狗狗会找到一个老奶奶。按照预言去帮助这位老奶奶，带着她回家。她会指路，如果走错了的话她会说没印象并让凯特回去原来的地方。带着老奶奶回去最后能找到她的钱包。之后帮助附近的人修飞船，用普通模式到飞船上方用重力踢击攻击飞船顶部即可（木星模式的三段蓄力威力太大），之后搭

上这个人的飞船。最后飞到钟塔拱形的内部找出墙上的涂鸦，拍下来就能回去。

奖励
基础能力提升，“萨伽希的画作”收藏相簿

随我泪去 老人如是说

这次继续根据亚基的预言来办事，先用重力抓取带老头去教堂触发剧情，之后带他去灰烟之塔，按照提示飞即可（不出老诺华区），给老先生的儿子拍张照片，之后消灭掉所有敌人。之后带老先生去喷泉那边，然后询问路人音乐巷在哪，询问背着腰包的女性可以问出大概，之后回去老头身边，此时会听到音乐。按照音乐的方向找就能得到提示（推荐带上耳机），之后按照提示去下层就能找到音乐巷。凯特高歌一曲之后支线便能完成。

奖励
家具“黄色窗帘”

禁忌游戏

支线开始后去女神像周边有几个女生可以问问，但是没有结果，跟楼梯上面白色整齐头发的男生对话他会让凯特到摩天轮那边调查，去跟摩天轮下跟学报社的人对话，对话之后回去纽特那边，然后带他去占卜师亚基的店里。之后按照亚基的预言提示去找。先去长楼梯上方头上顶着火的大象牌坊那里，之后对着大象头下面的屏幕踢两脚把荧幕修好，之后从旁边的楼梯下去，到最下面会看到一台坏掉的电视，同样用重力踢击把电视修好，然后前往学校那边。按照学校校长手指指着的方向跳到高空，之后就会看到行踪可疑的女孩。跟踪女孩到最后就会看到她们进行神秘的仪式。最后也跟着她们做仪式就行了……

奖励
服装“学校制服 2.0”

发掘巨星

这个支线是之前“传奇诞生”的后续，不过这次凯特还是当妮娃娃的替身，这次要不被粉丝抓到的前提下按照提示走到终点，并且不能使用

任何能力。几乎所有路人都是粉丝，不过她们看到凯特的时候都有短暂的反应时间，所以直接从她们身边走过也没问题。

奖励
服装“超级巨星”

工业区

禁运货品

在工业区跟沃哥对话开始支线，帮他找回丢失的货物。之后要慢慢调查这个区域的箱子，先去北边调查，会遇到一个老人说了一些意义不明的话，之后调查东边角落，调查了之后会遇到一个男子，对话之后追上他，然而很快就跟丢了。前往高处的塔上观察，之后按照提示走很快就能再次见到那个逃跑的男人，之后进去车站里面，打败里面的奈必之后回去沃哥那边，把他那边的箱子全部拆掉，然后再清掉奈必就能完成支线（一定要先拆箱子否则奈必会不停出现）。

奖励
拍照道具“苏恩货运货柜”

登天之屋

帮助测量员设置信号灯的支线，按照提示用重力抓取把信号灯放到指定位置就行了，设置了第二个信号灯之后由于灯不亮，所以还得把大叔运送到灯的位置。设置好全部灯之后前往东边的高塔上，给三盏灯拍照。这样就能完成支线了。

奖励
拍照道具“信号灯”

传奇诞生·续

凯特去拍摄战地护士续集的支线。除了最后一幕全程禁止使用重力。

第一幕：前往目的地途中躲开炸弹并打倒敌



人。炸弹爆炸之前地面会发光，留意爆炸的位置躲开，不过就算被炸到，没死就没问题。

第二幕：避开毒气前往目的地，不能偏离路线太远。同样要留意地面发光的点会喷出毒气，不过就算中了毒气也不会马上失败。

第三幕：在飞船之间跳跃，到达目的地的平台落地接一个翻滚，完成这一套动作就算过关，难点在于最后的平台很窄，要注意落点别翻滚后掉了出去。

第四幕：清理掉所以奈必即可。

奖励

家具“电视”

闹区

名为欺骗的天使

这个支线是帮助欧吉两父子宣传冰淇淋摊，支线开始的时候要会换上新的服装，假扮卡丽天使在限时内吸引客人到摊位那边买雪糕。方法很简单，只要靠近人群并吃雪糕就行，但是要注意画面右上角的揭穿度不能升满。尽量走到人多的地方吃就行了，只要开始吃雪糕就不用担心被发现。

第一次要吸引 50 个人，第二次要吸引 60 个。完成两次宣传之后再解决排队客人的纠纷，用格斗打倒捣乱的人就能完成支线。

奖励

服装“卡丽”，手势“冰淇淋”、“卡丽姿势”

受训日

支线内容是帮助卡基测试他的新人训练，第一个内容是踢破箱子，第二个内容是他会先给出一张照片让凯特认人，然后按照他的提问去拆相应的箱子，问题是随机的，答对三次就能进入下一个内容。第三个内容是不破坏掉箱子的前提下打倒所有坏人，如果破坏的箱子超过三个或者离开战斗区就算失败，打倒三批敌人进入下一个项目。第四个项目是站在箱子上面然后用拍照拍下可疑的人，如果被可疑的人靠近而且没拍到他们的脸就算失败，这些可疑分子走路的动作是非常特别很容易认的，他们靠近之前拉近镜头拍下他们的样子即可，进行三次，注意最后一次 4 个人，而且有两个人是跑过来的（有一个从左侧过来），所以看到可疑的人就要隔远拍下。

奖励

家具“书桌椅”

受训日·续

这次是帮助警察他们查案，支线开始之后先跟附近的人对话，对话结束之后，开始对几个嫌疑人问问题，靠近嫌疑人之后四个按键会对应一个问题，每个人每个问题都问一遍就行了，如果问到合适的问题，案情就会有进展，并且问题会



更新。最后警官会提示“差不多可以确定犯人了”的时候，表示证据已经齐了。按△键是直接判定犯人，真正犯人是新人警察。

奖励

家具“猫屋”

浮空掠影

这个任务帮助警官卡基调查三年前失踪儿童案件的犯人，先在广场周边问人，问完可以问的人之后因为没有线索，凯特决定先去买点零食吃，结果卖零食的大婶就认出了照片中的人，之后开始跟踪嫌疑人，跟到最后就会看到他和照片中的人对话了，对话结束后开始追逐开飞船离开的人，注意不要被发现。跟踪到终点之后就会找到一帮犯人的聚集点，开始战斗。注意周围的箱子是会爆炸的，不要靠太近，最安全的方法是用重力抓取这些箱子砸敌人，这样就能轻松解决。

奖励

家具“稻草床”

举起手，伸出手

帮助甜品店派发传单的支线，只要靠近行人就会自动发传单过去，把全部传单派完就行。

奖励

护符“发薪日”

以一揽百

这次的支线要求是强行抓住路人然后丢到店那里去，扔够 50 个就能完成支线。以后这里会开启挑战任务。

奖励

基础能力提升，服装“女侍”

起锚

跟暴风探索者对话之后去帮他调查重力风暴的内部，进入重力风暴之后凯特发现回到了班加聚落之前的砂石场，帮助他给重力矿拍一张照片，然后采集 50 个珍奇宝石，再给竞技场的整体拍一张照片。之后帮他调查一个他丢进来的储水罐，打倒储水罐里出来的奈必，然后给整个岛屿拍一

张照片。之后还要去找他之前扔进来的垃圾，往有敌人的方向飞会找到一张床，帮他给床上的奈必拍一张照片，最后找出他丢进来的无线电对讲机，找到他的对讲机并且清扫掉周围的奈必之后就能回去完成任务。

起锚·续

再次跟探索者对话，他依然没放弃向大家揭露风暴里面的世界，这次他把一个格力戈丢了进去录像，想让凯特把它回收回来。根据信号去追寻就行了，矿场里面有很多假的信号，找到假的信号源就破坏掉即可，到最后就能找到格力戈，不过这台机器周围有很多奈必不能靠近，否则会损坏这台机器，用重力抓取周围的东西清理掉奈必即可。之后凯特会被重力风暴送去别的地方，找回格力戈之后还要打败一只最早那个禁忌之地的 BOSS。打赢 BOSS 之后就能回去完成任务。

奖励

探索者的采矿船开启

发掘巨星·续

这个支线是帮助妮娃娃引开她的粉丝，一开始先要在广场上吸引 100 个人但同时不能被他们认出。靠近他们之后他们会指着凯特，这代表已经吸引到他的注意力，之后跑开别被追上。引诱到 100 个人之后开始根据对讲机往提示的方向走，这时同样不能被别人认出。路上的行人从被看到拆穿是有时间间隔的，直接从他们旁边走过就行了。到达目的地就能完成支线。

奖励

家具“风扇”

新世界

用重力抓取带学者去指定目的地调查。然后给指定的地方拍照片就行了。拍摄的地方依次为市场、重力岩石、船屋区暴走蜈蚣的据点，战舰（旗帜的照片），班加聚落。按照提示走就行了。拍照完了之后得到两本观光点的相簿，之后便可以拍摄世界各地的景点收集。

奖励

景观相簿

收集攻略

关于地下入口

地下入口同时也担任各个地区之间传送的功能，所以收集的第一步就是要找出这些入口。地下入口的样子跟一般的下水道口无异，不过开启之前会有一个发光的圆圈标注出来，这个光圈从很高很远的地方都能确认到，寻找起来很方便。具体位置在其他收集的地图上已经标注出来，大家可以根据这些地图来寻找，这里就不重复了。不过惟一没有收集的碧斯马利亚可以参考右边这个位置。



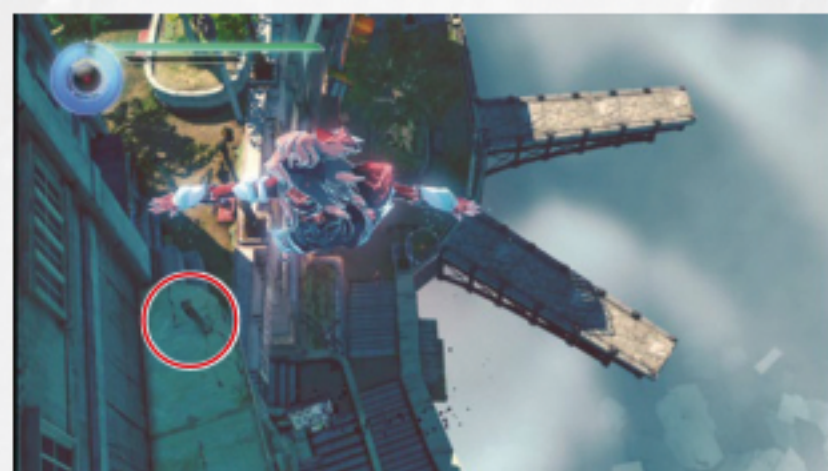
男子&女子肖像收集

肖像画收集有男女两种各 10 个，要完成了支线“丽人情影”之后才能开放。所谓的肖像画其实并不是指挂在墙上的那种图画，而是给站在特定位置的 NPC 进行拍照。这些 NPC 都有一个共同点，就是会站在一个地方不走动（如果拿东西砸他们或者攻击他们姑且还是会跑的），就算在人来人往的人群中也显得比较显眼。找出他们并且拍照，拍照完成就会出现提示

是否把他们放进相簿，选择放进去就算完成这个收集。全部收集齐了并放进相簿里才能取得相应的奖杯。相簿可以举起相机之后点触控板左下角查看。

注意笔者在收集的时候还遇到过一个 BUG，就是拍到了正确的人之后不跳出放进相簿的提示。此时可能要大家退出到菜单重新进一下游戏。

市集



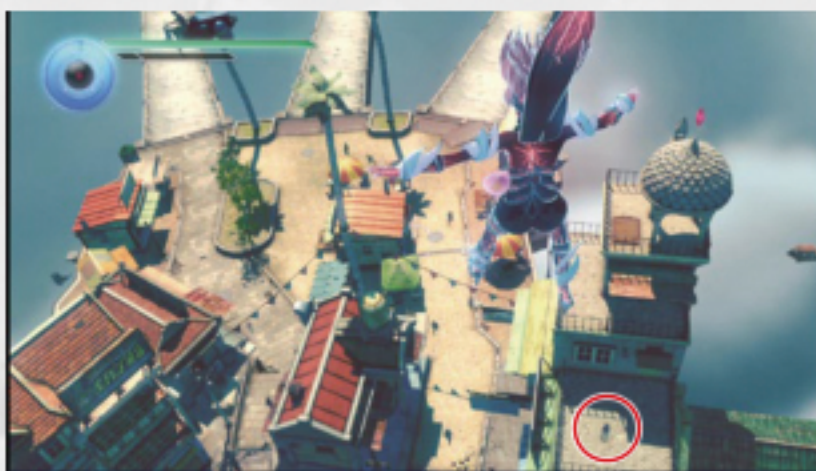
男性肖像画 1：地下入口“拱门荧幕”西侧，地图上会看到一个横过来的 V 字码头，码头旁边建筑物上的老人。



男性肖像画 2：地下入口“俯瞰广场喷泉”北边的港口区域，最大型的起重机平台边沿。



男性肖像画 3：地下入口“三塔”北边大楼上，注意图中地下入口的相对位置。



女性肖像画 1：地下入口“俯瞰广场喷泉”区域，向南的三叉码头附近。注意图中该码头对应的位置。



女性肖像画 2：挑战任务“市集 自由竞赛·一”所在的小岛，东边望着外面的少女。

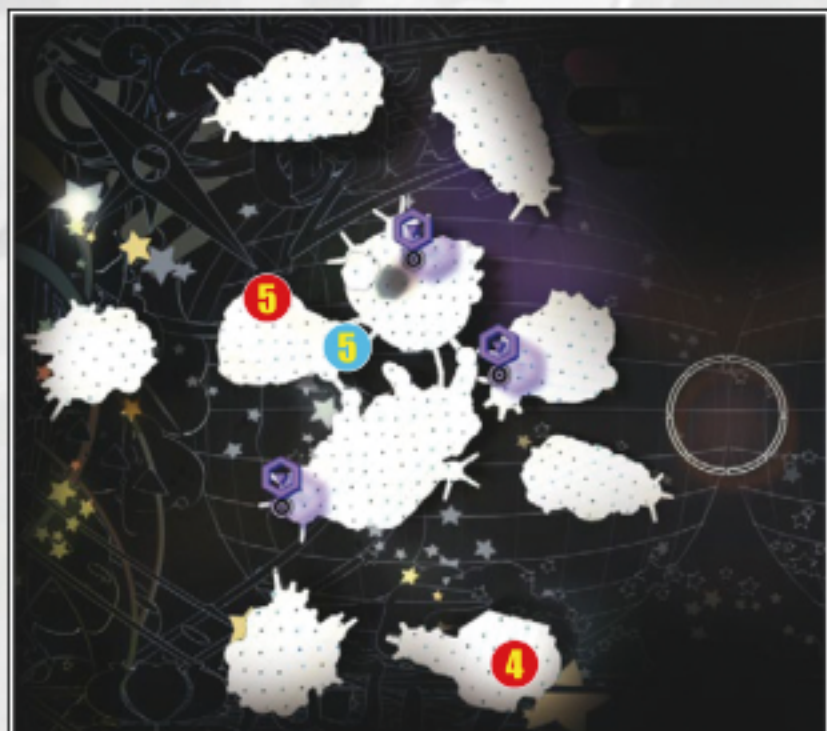


女性肖像画 3：地下入口“拉戴尔纪念公园”，下层区域有秋千的地方。



女性肖像画 4：地下入口“三塔”旁边，站在大门旁边角落的白衣少女。

旧聚落



男性肖像画 4：旧聚落地图最东南边的小岛，大宅屋顶里面的平台中。

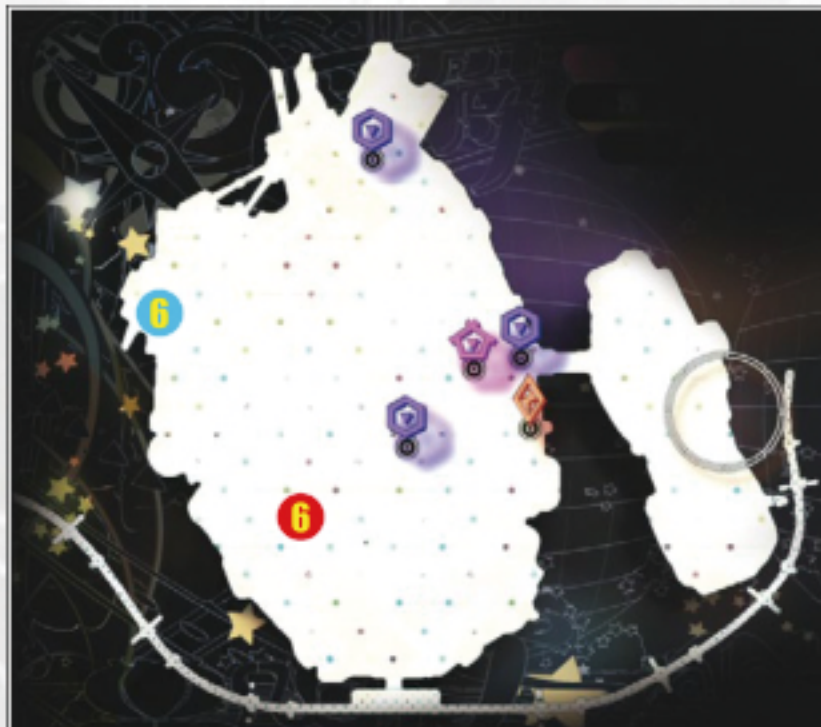


男性肖像画 5：挑战任务“旧聚落 送报·二”旁边的下水道下去，往南走到尽头。



女性肖像画 5：地下入口“果多花园”和挑战任务“旧聚落 送报·二”所在的两个小岛之间有两条桥连接，其中较小的桥是一条水道。水道的尽头就能见到。

旧市街

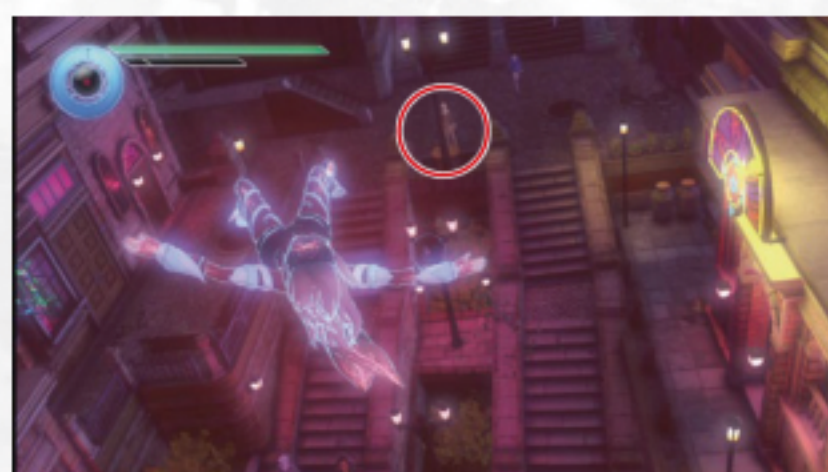


男性肖像画 6：地下入口“老诺华喷泉附近”，站在邮箱旁边的男子。即图中凯特站着的地方。



女性肖像画 6：旧市街西边边沿，建筑物之间的走廊上面。

霓虹街



男性肖像画 7：地下入口“女神像”附近，长阶梯最上方电灯柱下面的老人。



男性肖像画 8：拍摄了男性肖像画 7 之后继续往上走来到广场左转，看到蓝色招牌下鬼鬼祟祟在服装店门口看衣服的人。



女性肖像画 7：地下入口“卡雷卡毕斯学园”往北走，天桥上一个白色绵羊发的少女。

工业区



男性肖像画 9 : 工业区南边其中一个圆柱形箱上面。



女性肖像画 8 : 工业区西南方很大的三叉型码头，挑战任务“工业区 限时战斗·三”附近的蓝色头发少女。

闹区



男性肖像画 10 : 地下入口“环状线站 1 号”，进入下层的列车站月台等车的人。



女性肖像画 9 : 地下入口“环状线站 1 号”，上层月台，搭乘列车的月台对面的红衣女子。

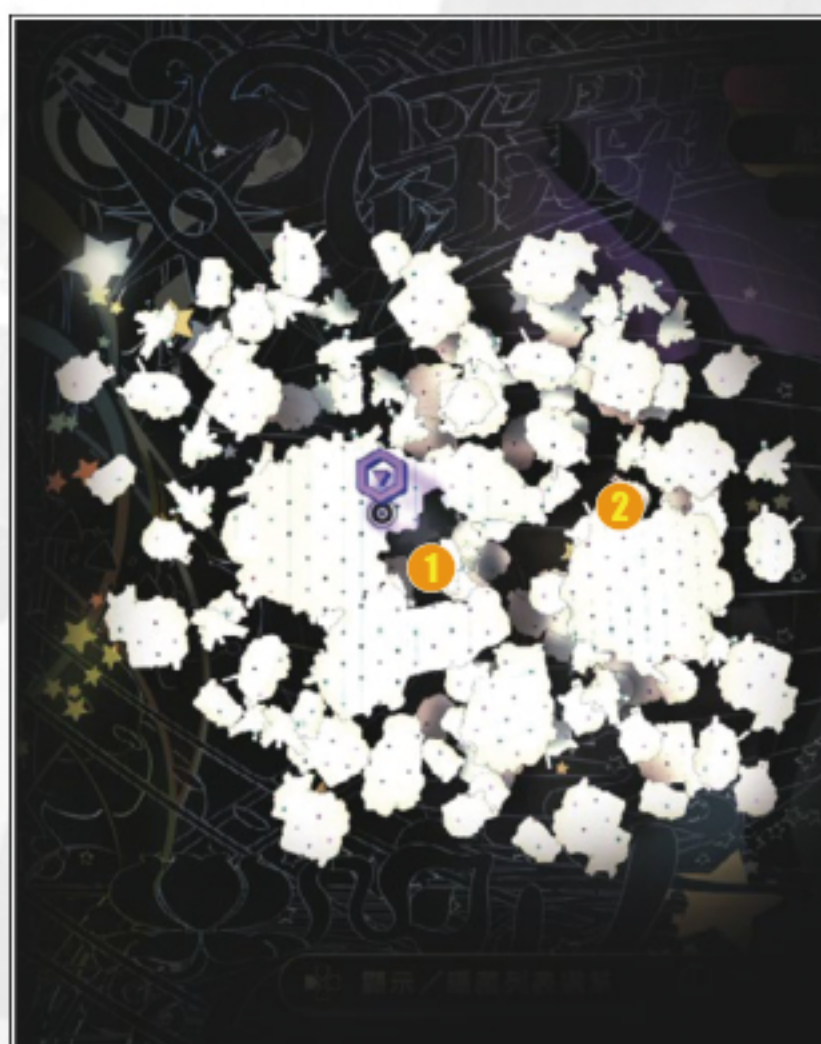


女性肖像画 10 : 地下入口“摩天楼广场”出来之后，世界之柱雕像看着告示牌的女子。

萨嘉西的画作收集

完成了支线“漫游的艺术”之后才会开放萨嘉西的画作收集系统，这个系统跟收集人物肖像一样，只要找到并拍下照片，放入相簿就能完成收集。作画通常藏在小岛的外沿角落或者建筑物的墙上需要玩家寻找，泽加帕拉劳和黑奇萨威各有 10 幅画。全部找齐就能解锁奖杯。

船屋区



泽加帕拉劳 1 : 从地下入口“暴走蜈蚣藏身处”出来会看到一个有天线塔的平台，塔下面拉着两条三角旗，即图中的位置。从图中凯特面朝的方向跳下去，落到最下面的小平台上就能看到作画。（第二张图的视角是处于俯视状态）

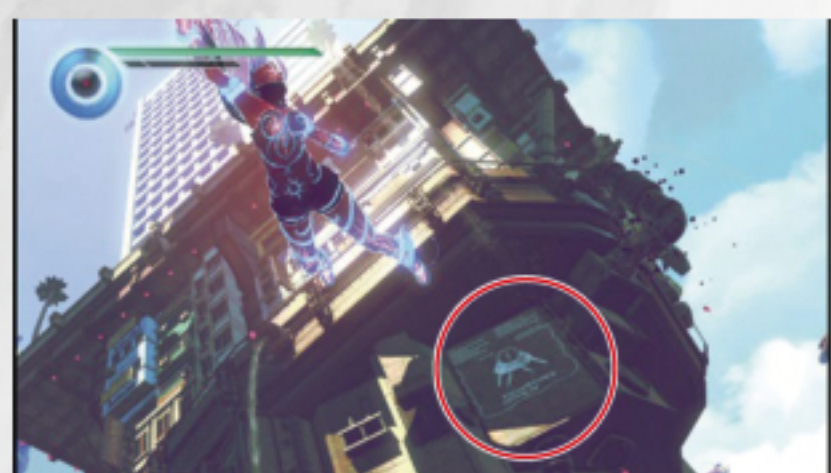
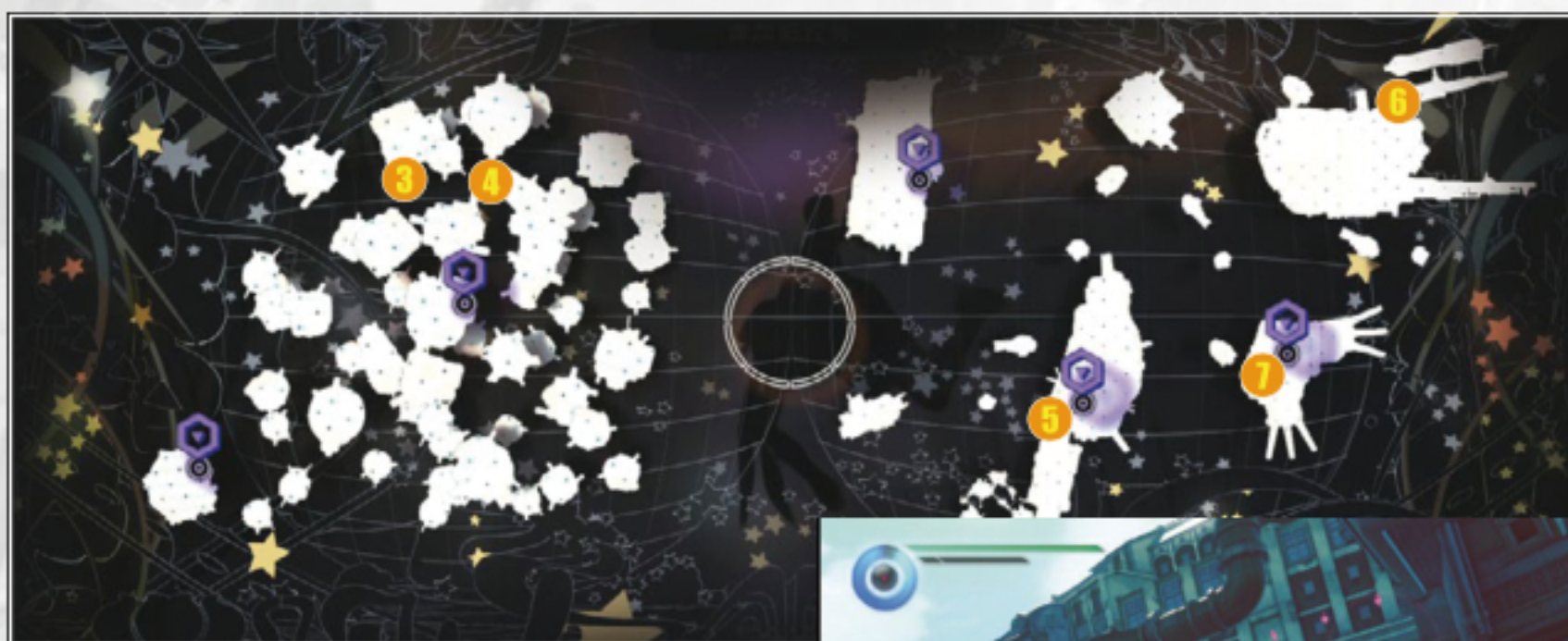


泽加帕拉劳 2 : 地下入口东边, 一个有很多小屋的大平台下方石壁上。



泽加帕拉劳 8 : 地下入口“达拿力宅邸”, 大宅背面向下的岩壁上。

市集



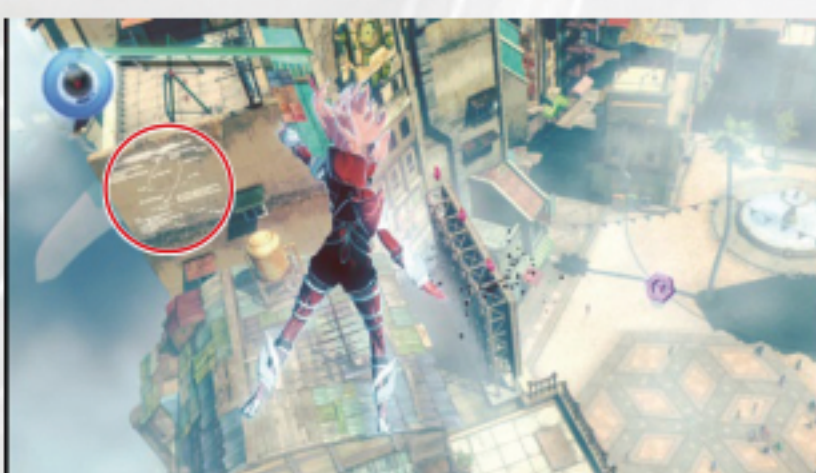
泽加帕拉劳 3 : 地下入口“三塔”北偏西, 某栋大楼的底部。



泽加帕拉劳 6 : 市集右侧区域东北角落的岛屿, 最北边有一艘大船停靠的码头根部下方。



泽加帕拉劳 4 : 地下入口“三塔”北边 某栋大楼底部。



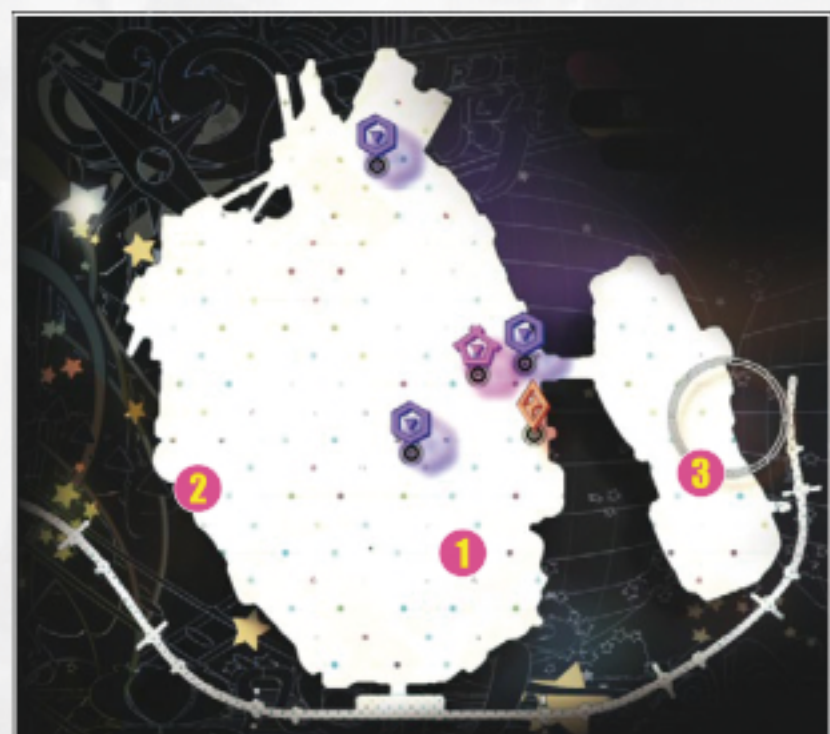
泽加帕拉劳 7 : 地下入口“俯瞰广场喷泉”左边的民房外墙上。

旧聚落



泽加帕拉劳 5 : 地下入口“拱门荧幕”南边, 小岛的外墙上。

旧市街



黑奇萨威 1 : 地下入口“老诺华喷泉”南边跳下去, 落到最底层往右看就能找到。



黑奇萨威 2 :地图西边有个缺口的地方, 下去就能见到。



黑奇萨威 3 :教堂底下。

霓虹区



这里跳下去



黑奇萨威 4 :地下入口“阿雷卡毕斯学园”, 从学园正门外面跳下去, 落到下方两根钢筋上然后往学园的方向走, 就能在学园正下方的支柱上找到。



黑奇萨威 5 :学园北边, 地图上看到有个缺口的地方, 外墙的岩壁上。

工业区



垃圾滑槽

黑奇萨威 6 :垃圾滑槽内部最下方。



从这里跳下去



黑奇萨威 7 :地图中央有一个Y字管道的位置(实际上是两根管道), 从Y字位跳下去, 在附近就能找到

闹区



黑奇萨威 8 :挑战任务“闹区 月球模式竞赛·二”旁边的地下铁入口进去, 进入下面车站月台的墙壁上就能找到。



黑奇萨威 9 :地下入口“环状线站 3 号”旁边的楼梯下去, 走到楼梯最下层从楼梯的角落里能找到。



黑奇萨威 10 :钟塔的墙壁内(支线任务中见到的那个)。

景观收集

完成支线“新世界”之后解锁的收集,之后会获得相簿以收集泽加帕拉劳和黑奇萨威两地的名胜景观,跟上面的收集方法也是一样的。如果拍摄之后不会触发放入相簿的提示,那可能是拍摄的位置不对或者不够近。建议调整位置再拍摄。由于这些景观都相对比较容易找到,所以这部分就不放地图标注了。



泽加帕拉劳景观 1 : 船屋区储水箱



泽加帕拉劳景观 2 : 巨型荧幕, 从地下入口出来之后拍摄旁边楼梯上的荧幕即可。



泽加帕拉劳景观 3 : 地下入口“俯瞰喷泉广场”出来之后抬头看看就能找到机械钟。



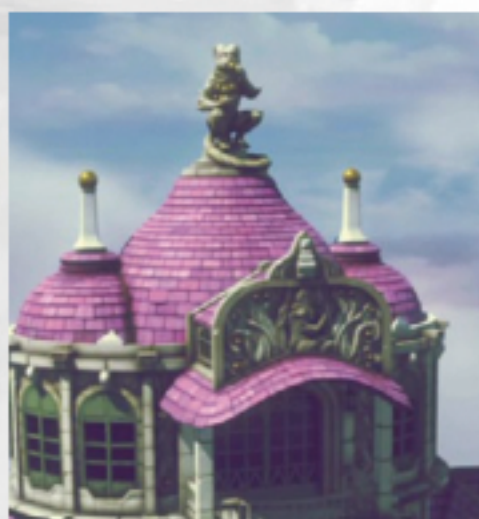
泽加帕拉劳景观 4 : 地下入口“拉戴尔纪念公园”出来之后拍摄旁边的雕像即可。



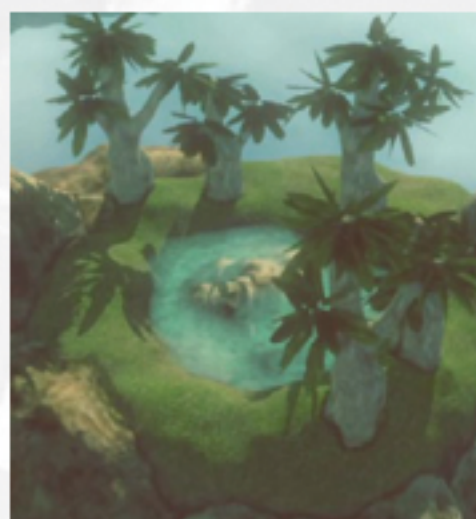
泽加帕拉劳景观 5 : 地下入口“三塔”出来之后, 往东边跳下去, 到下方的广场就能找到托斯莫罗海马像。



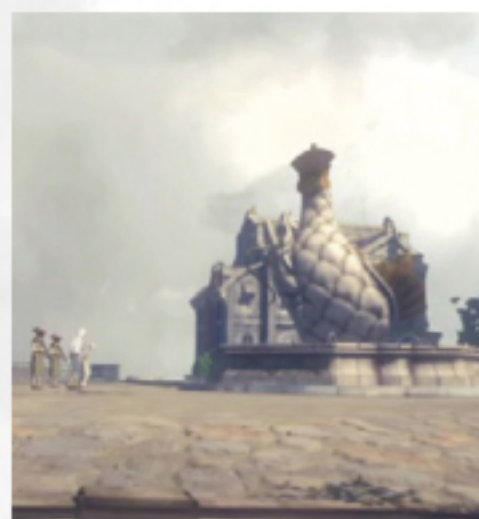
泽加帕拉劳景观 6 : 还是地下入口“三塔”出来, 不过这次是直接飞往大楼楼顶, 因为这栋大楼就是尼艾欧瓦旅馆。



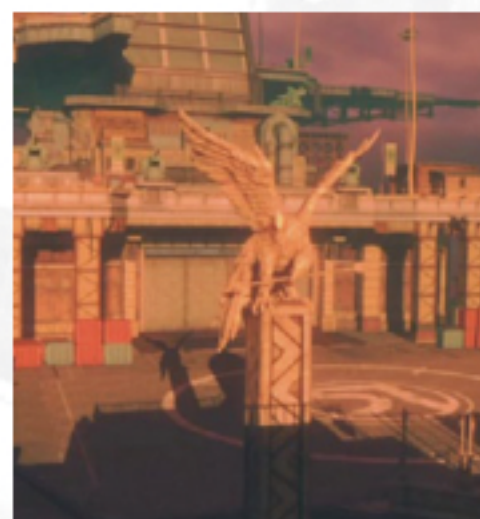
泽加帕拉劳景观 7 : 地下入口“苏恩宅邸”出来, 拍摄大屋的屋顶。



泽加帕拉劳景观 8 : 地下入口“果多花园”出来之后, 直接往正上方飞会见到一个很小的浮岛, 给这个小岛拍照即可。



泽加帕拉劳景观 9 : 总督府有个很坑爹的地方, 就是在地图上是不存在的, 需要回去土管之家重打第十章才能进入, 拍摄位置是救熙熙和席得那个地方。更坑爹的是这个石像会被破坏的, 所以一定要在救人之前拍照。



泽加帕拉劳景观 10 : 碧斯马利亚堡, 从地下入口出来之后, 旁边的柱子上就是瑞尔普雷西鸟的雕像。



黑奇萨威景观 1 : 老诺华, 教会外面的鱼雕像。



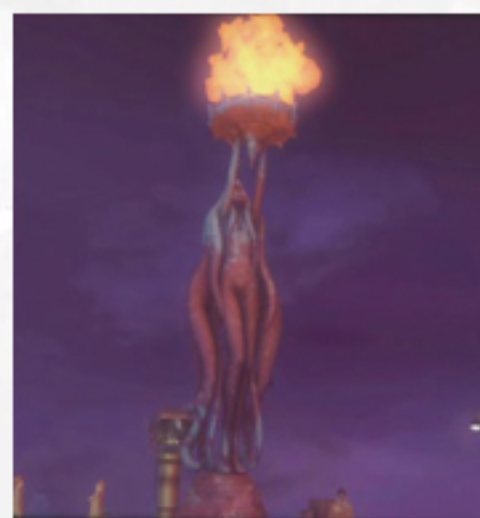
黑奇萨威景观 2 : 老诺华喷泉广场附近, 拍摄邮局顶上的照片 (有只鸽子叼着一根橄榄枝的图案)



黑奇萨威景观 3 : 地下入口“老诺华喷泉”出来抬头拍摄中央塔的荧幕。



黑奇萨威景观 4 : 霓虹街的摩天轮。



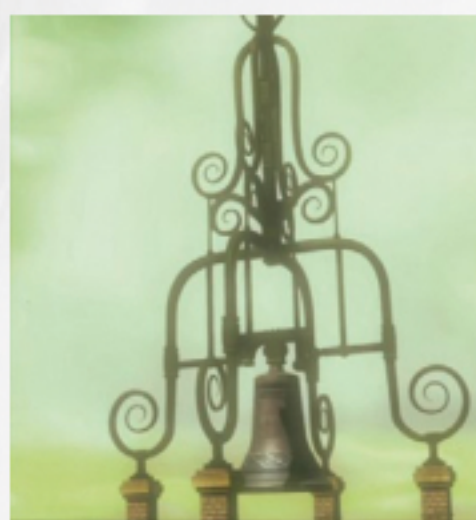
黑奇萨威景观 5 : 霓虹街爱莉托里欧女神像, 地下入口“女神像”旁边就是了。



黑奇萨威景观 6 : 霓虹街地下入口传送到学园之后拍下旁边的石像即可。



黑奇萨威景观 7 : 霓虹街的醉象之门, 从“女神像”地下入口出来往楼梯上去, 从广场里面拍照。



黑奇萨威景观 8 : 闹区最高那栋标志性的钟楼, 顶部的钟。



黑奇萨威景观 9 : 闹区钟塔对面远处一栋楼上, 插着箭的苹果广告牌。



黑奇萨威景观 10 : 重力控制塔主塔遗迹。

奖杯攻略

奖杯总数 37 铜杯 19 银杯 13 金杯 4 白金 1

本作某些奖杯虽然比较繁琐，但是一周目里面没有会错过的，因此一开始可以按照自己的喜好游玩游戏，打到第20章之后，或者通关之后读取通关存档进入自由活动的时间就能把支线或者挑战等跟主线无关的奖杯清了。

白金难度	4/10
白金所需时间	约50小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需求	无

终极操纵使

解锁条件 取得其他所有奖杯

凯特升起

解锁条件 返回到班加居民区

重力试验

解锁条件 完成了重力操控教程

班加启航

解锁条件 完成了班加章节

杰嘉·帕拉·劳革命

解锁条件 完成了杰嘉·帕拉·劳章节

哈克萨维黎明

解锁条件 完成了哈克萨维章节

剧终

解锁条件 完成了埃托章节

凯特生命中的一天

解锁条件 完成了1个支线任务

凯特的日常工作

解锁条件 完成了20个支线任务

凯特加班

解锁条件 完成了40个支线任务

终生服务奖

解锁条件 完成了所有支线任务

月球漩涡

解锁条件 利用一个月亮模式旋涡场（重力抓取蓄力）抓到了5个敌人

毁灭之球

解锁条件 利用一个木星模式碎片球（重力抓取蓄力）击败了3个敌人

动力高峰

解锁条件 利用一个木星模式浪涌踢（重力踢击蓄力）击败了5个敌人

获得方法 第22集砂之城，进入战斗之后会出现大量密集的白色奈必，很容易解锁击破数相关的奖杯。而且无论解锁成功没成功都可以通过读档重复打那场战斗。

猫爪

解锁条件 利用一个螺旋爪（普通模式的必杀技）击败了10个敌人

强风警报

解锁条件 使用一个重力台风在10秒内击败了10个敌人

事界

解锁条件 使用一个微黑洞击败了10个敌人

开采指示

解锁条件 到达了岱尔夫沟矿开采场的第三层

凯特对抗世界

解锁条件 击败了1000个敌人

新挑战者

解锁条件 参与了一个挑战任务

铜牌获得者

解锁条件 完成了所有挑战任务并获得铜牌或以上

银牌获得者

解锁条件 完成了所有挑战任务并获得银牌或以上

金牌获得者

解锁条件 完成了所有挑战任务并获得金牌或以上

神圣的三件套

解锁条件 一次配备了全部三种类型的护符

护符工匠

解锁条件 融合了3次护符

萨嘉西粉丝

解锁条件 在杰嘉·帕拉·劳中找到了所有萨嘉西的画

萨嘉西迷

解锁条件 在哈克萨维中找到了所有萨嘉西的画

导游

解锁条件 在杰嘉·帕拉·劳中发现了所有地点

观光领队

解锁条件 在哈克萨维中发现了所有地点

摄影师

解锁条件 完成了男子肖像收集

面对相机的微笑

解锁条件 完成了女子肖像的收集

开采能手

解锁条件 收集了5个护符石

水管协调员

解锁条件 在凯特的水泥管之家放置9种家具

下水道癖好者

解锁条件 发现了每一个神秘的地下入口传送点

力量型凯特

解锁条件 将凯特的所有力量提升到最大限度

裂缝搜寻者

解锁条件 在重力骚动的采掘场中击败5个巨人奈维

获得方法 采矿场的重力密度提示为“异常重力现象”的时候进去（无视无法前往的提示），进去之后会在采矿场中找到大型的强力奈必，将那只奈必击败。全部5个采矿场的大型奈必都打败之后就能解锁。注意“异常重力现象”是随机出现的，过一段时间会刷新。

宝石收集者

解锁条件 收集了城市里的6万个宝石

获得方法 奖杯描述里写着是城市里的6万个，但实际上还是算总数。这个奖杯可以放到最后，即完成主线和所有支线，以及所有挑战任务获得金牌之后做。城市中的宝石比较分散而且只能拿一次，流程中尽量去收集即可，不用全部扫完。剩下的可以去第19章，刷从开始到第一块石碑那段路，收集完石头之后退任务重新开始，用这个方法刷。另外，“力量型凯特”这个奖杯需要的宝石数比这里要求的6万更多。同样用这个方法可以刷。



The Last Guardian™

最后的守护者



曾制作《ICO》和《汪达与巨像》的上田文人及其小组历经多年，终于再度打造出一款让人感叹的作品。诚然，《最后的守护者》的缺点是十分明显的，诸如老 PS4 上的掉帧、拖慢问题以及无可解决的视角等缺陷都万分棘手。但与此同时，它的优点也是那么的耀眼——游戏成功打造出一只生态行动都接近于真实生物的大鸮“特里克”，从最初相遇时的疏离与警戒，到产生感情后的亲昵与依赖，它的表现都那么活灵活现，跃于荧幕。只要施以正确的指示，它就能与小男孩互相帮助，解除困境。也许特里克偶尔的迟钝

与调皮会让玩家感到烦躁，但请你静下心来，付出面对自家宠物时的耐心，就能获得相应的回报。

值得庆祝的是，《最后的守护者》国行简中版顺利发售于 1 月 19 日。与基于英文翻译的港版繁体中不同，国行明显翻译自日语版，因此港版中比较微妙的“神奇巨鹰”也变回了大陆玩家多年来耳熟能详的“大鸮”，行文也更为生动贴切。

本文将介绍指示特里克时的一些技巧以及流程关卡中的解谜思路与全收集。除了详细的文字描述，玩家还可以参考本辑的光盘视频进行收集，以防遗漏。

文 古林 美编 Juxi

基本操作

按键	功能
□键	抛掷持有物 / 翻滚
×键	放手 / 下蹲 (×+左摇杆为下蹲移动、快速下爬) / 悬挂
○键	握住 / 捧起 / 放下 (○+方向键为拔起) / 在特里克身边时进行抚摸
△键	跳跃 / 攀爬
方向键←/→	收起 / 拿出光镜
L1	锁定视角在特里克身上
R1	呼唤特里克
R1+组合键	向特里克发出各种指示 (详见内文)
R3/L3	冥想，回忆上一条获得的提示
左摇杆	移动 / 攀爬 (上爬 / 下滑)
右摇杆	视角调整
任意键位	祛除符文
OPTIONS	呼出主菜单 / 跳过剧情动画

PS4

最后的守护者

The Last Guardian

2017年1月19日

售价为299元

本地1人

SIE

动作冒险

中文版

无对应周边

系统介绍

探索与解谜

本作的探索解谜部分与《ICO》有一定的相似，玩家需要操纵小男孩想方设法，离开各大场景。其中最大的区别就是必须将特里克的行

动也考虑在内。每当进入新的场景，首先环顾四周把握地形，之后才能发出正确指示，与特里克互相配合。



战斗与周旋

游戏中的敌人主要为铠甲士兵，它们会使用长矛刺向特里克，也会以符文攻击让小男孩僵住，之后进行抓捕。当画面出现符文时注意连接手柄左右的任意按键进行祛除，不然被抛入门内就会 Game Over。

战斗基本上只能依靠特里克大发神威，小男孩可以采取的行动十分有限，一般只是与敌人周旋。但他可以按□键翻滚将敌人撞得踉跄几步；也可以趁敌人把注意力放在特里克身上时按△键跳上它们的背部抓扯；甚至在敌人被特里克拍倒在地时，

按○键直接拔掉它们的头盔。而这几种行动都关系到本作的奖杯。除了解锁奖杯外，建议玩家乖乖待在特里克身上，等待战斗结束。

战斗后的特里克会持续亢奋，需要抚摸才能平复。抚摸不同的部位，安慰效果也有所差异。最有效的位置大致在脖子到翅膀之间。



■战斗画面上出现大量符文时，需要快速连接手柄左右的各个按键祛除。

●死亡苏醒

游戏中一旦 Game Over 就会进入一片漆黑的画面，然后开始浮现符文。此时就跟战斗中身中符文时一样，玩家需要连接手柄

左右的各个按键，祛除所有符文后就能在 Check Point 苏醒，继续游戏。

与大鹫的沟通

“沟通”是本作最核心也最独特的玩法。小男孩能力微弱，除了臂力非凡外基本没有战斗力，因此必须借用特里克的力量才能脱离困境，因此如何让特里克听话就成了一个很大的问题，相信这也是困扰了许多玩家的问题。

实际上，只要玩家下达简洁而正确的指示，特里克会很快反应过来。切忌不断乱按扰乱 AI，这会让

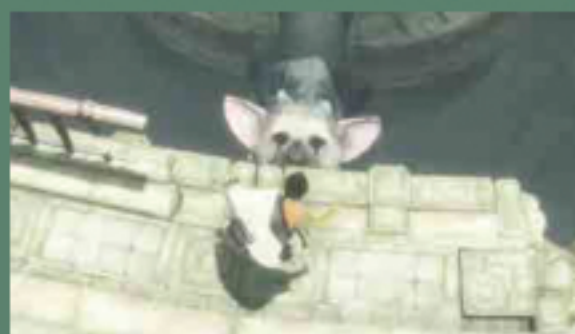
它混乱，反而不知道该如何行动。在宽阔场景进行连续跳跃时，可放任特里克自己寻路，不需要多余的指示。

在特定的情况下，特里克的双眼还会发光。一般来说，黄色代表食欲，红色代表敌意与警戒。必须在特里克双眼亮起黄光时，投喂才会成功。

指示

基本上，只要小男孩本人带领特里克抵达离目的地最近的位置，然后将视野拉至目的地，之后做指示就能让特里克快速反应。注意特里克并不会立刻按指示行动，仔细观察可以发现，它会首先看向玩家指向的方向，然后才有所行动。这期间的反应时间也是因为 AI 太过仿真所导致的。当

然了，有时候它也会不听话，先稍等一会再多试几次就好了。游戏中的常用指示大致有以下几种。



按键	功能
R1	呼唤特里克，让它来到自己所在位置
R1+△	提示特里克进行跳跃或站立
R1+左摇杆	提示前进方向
R1+○	吸引特里克的注意力，最后的动作是抬手指向自己所面对的方向
R1+□	提示特里克进行推动、拍开等主动动作
R1+x	建议特里克坐在地上，若继续指示还会趴下。在开阔场景甚至会开始睡眠休息。成功率与当时所在的进度和特里克的好感度有关

●隐藏好感度

游戏中，特里克对小男孩的感情会随着流程有显著的变化。而经过多周目的测试，喂食圆桶应该也会提升特里克隐藏好感度。具体表现在它更容易听从指示，也拥有更多亲昵的动作。比

如说在多周目喂食超过 100 个圆桶后，特里克会在一些出人意料的场景做出“主动叼住小男孩并丢上自己背部”之类的动作，求蹭的几率也变得更高。

光镜

举起光镜指向某处并成功聚光后，特里克的尾巴就会自动反应，发动雷光攻击。这可以说是玩家惟一的主动攻击方式了，可

用于消灭敌人、破除障碍物、打开机关等。光镜消灭的人数也与本作奖杯挂钩。

顺毛与擦血

当特里克身中长矛，玩家可以操纵小男孩爬到相应的位置拔掉长矛。注意快速拔矛会关系到奖杯的解锁，因此在战斗后请及

时检查。此外，随着剧情的推进，特里克身上的毛会越来越乱，血迹也越来越多，而小男孩的抚摸是能够顺毛并擦掉血迹的。

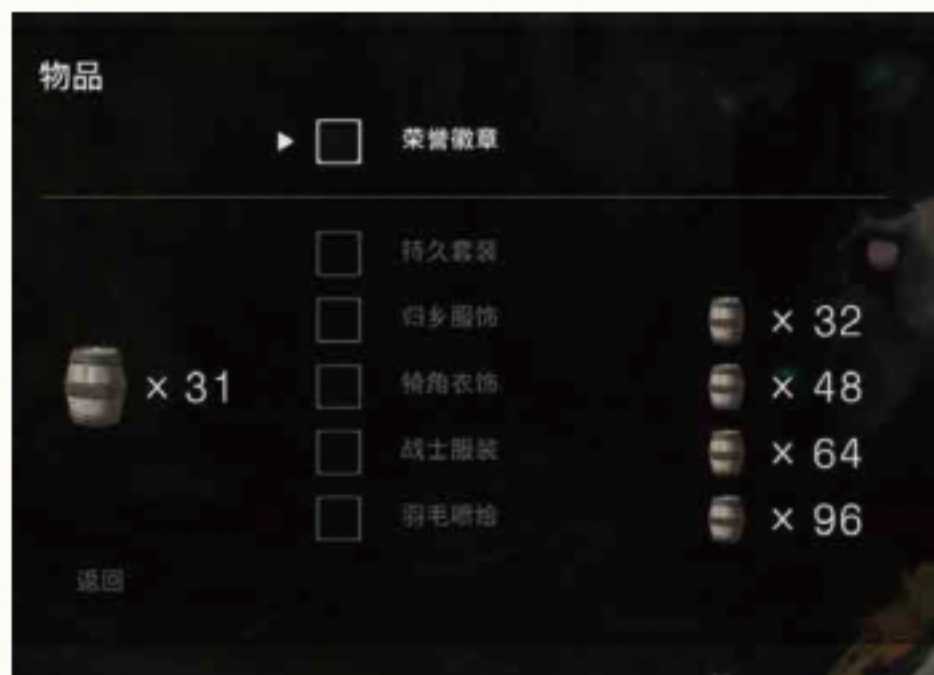
●圆桶

有圆桶的地方往往有蓝色蝴蝶飞舞，越是靠近，蝴蝶就越多。圆桶是特里克最喜爱的食物，也是解锁二周目服装道具以及特殊奖杯的关键。

二周目进入游戏后，按 OPTIONS 打开菜单选择“选项”下的“物品”一栏，即可看到相关界面。以喂食圆桶的总数量解锁特里克的挂饰以及小男孩的 4 件服装，达成 96 个圆桶后还可

以得到“羽毛喷绘”。

手里抱着圆桶再按□键抛向特里克，它会张嘴接住。这需要一定的距离，并且得准确丢到它的嘴边，多次完成投喂也可以解锁奖杯。



●钻洞

游戏中有多个窄门或窄洞，只要小男孩从洞中穿过，好奇的特里克就会跟着把头钻进来。游

戏中共有 15 次钻洞的机会，容易遗漏。

●提示

在指定的场景里经过一段时间后，会出现由成熟男声所描述的“提示”。提示是告诉玩家如何脱离窘境的，因此如果玩家解谜过快，提示就不会出现。这是本作最难完美的收集要素，必须有

耐心。一般来说在同一场景下出现的循环提示，其间隔时间为 5 分钟以下，3 分钟左右。如果超过 10 分钟还没有出现，玩家就可以读取 Check Point 重新过来了。

游戏技巧

■进入新场景后，首先找一个相对开阔的位置，把握整个环境。

■在瓦砾中迷失时，地面会有特别显眼的蓝色砖块，提示破解的路线。

■若不幸卡关，可以稍等片刻，旁白往往会说出简单的提示。

■特里克的AI行动具有一定的指向性，卡关时可仔细观察特里克。

■在骑乘特里克进行连续跳跃

的场景，除非它确实没有任何后续行动，否则大多数时候它都会自动寻路，玩家只需要乖乖待在它背上就好。

■游戏中常常需要下爬，在边缘按住×键下蹲后再推动左摇杆即可。

■根据特里克所采取的行动，解谜也会有不同的方式。后文流程中描述的只是其中一种解法。



全收集流程攻略

流程攻略中会以高亮的方式分别标示出圆桶、钻洞以及提示这三种收集要素的位置。除此之外，光盘中也包含了流程全收集视频，供玩家参考。

由于“提示”数量众多，流程中不会赘述必然出现的台词（如剧

情念白、看到大鹭趴下时必然出现的对白），只收录了需要玩家主动激活的提示。**如果处于指定条件下却超过10分钟没有出现提示，请读取Check Point重新来过。**提示的详细内容请参考流程最后的“附录”部分。

命运交汇

自黑暗中醒来后，小男孩发现自己身处未知之地，不远处趴伏着一只受伤的食人大鹭特里克。找不

到出路的小男孩开始与大鹭接触，彼此帮助，试图逃离困境……

●相遇的洞窟

从黑暗中醒来后，小男孩发现自己身在未知的洞窟中，不远处则是一只狂暴的巨兽。不断靠近大鹭特里克的嘴部，使它一直处于焦躁警戒的状态，等待回收三条**提示(1-3/63)**。拿到前面三条提示后，这次远离特里克使它的眼睛不再发红，继续等待回收两条**提示(4-5/63)**。

结束上述收集后，来到特里克左脚附近的小石台，按△键跳到它身上，拔掉它腿上的矛，发生剧情。

醒来后，稍微恢复了精神的特里克会盯着发光圆桶所在的位置看。但此时先不要喂食，而是从左脚跳到它的身上，使它狂躁，回收两条**提示(6-7/63)**。拿到上述收集后，再次远离特里克，走动至小男孩说“你饿了吗……？”后等待回收三条**提示(8-10/63)**。

先把在高台上的某个**圆桶(1/48)**丢到特里克跟前，注意圆桶需要扔到特里克面前小片有砖块的坑洼中才行。此时不要离开，而是让特里克保持警戒，可等待回收两条**提示(11-12/63)**。

离开后看它吃下圆桶，再喂给它第二个**圆桶(2/48)**。特里克吃了两个桶后先不要继续动作，而是在远处等待，可回收两条**提示(13-14/63)**。

然后再把机关门里的第三个**圆桶(3/48)**也拿出来喂它。吃下三个圆桶后特里克终于平复下来，试图站起身来，但依然难以行动。此时先不要靠近，等待回收**提示(15/63)**。

接下来绕到它的背后会发现右肩上也有一根矛需要拔掉，站在矛旁边不动可回收**提示(16/63)**。拔掉这根矛后发生剧情。

再次从黑暗中醒来，特里克已经彻底恢复。四处走动会发现特里克因铁链所困，远离它并等待回收两条**提示(17-18/63)**吧。之后再爬到它的背后把项圈的机关扳开。

带着特里克来到洞窟的更深处，在冒出白烟的高台上有两个明显的**圆桶(4-5/48)**，其中一个堵住了洞口。喂食后不要钻进洞里，而是等到特里克在阳光下趴卧沉睡，继续等待可回收**提示(19/63)**。

钻进白烟小洞，来到一个寒冷的空间。在最深处的人形石座上获得神秘的光镜，此后按方向键←/→可选择是否拿在手上，手持的情况下按○键可聚光。

原路返回，光镜与特里克对接后，按方向键←/→将光镜保持手持状态，

但不要按○键聚光，等待直到回收**提示(20/63)**。此后只要按○键聚光照向某处，特里克的尾巴就会施以雷光电击。离开洞窟最深处之前，不要忘了高处小门内的**圆桶(6/48)**，可以指示特里克靠近墙壁，再沿着墙面的攀爬处上去拿出来。

接下来就耐心等待，直到回收**提示(21/63)**。之后回到相遇的地方，以光镜照射角落里那些用碎石与木块组成的障碍物，雷光会打出一个出口。

沿着崖壁的小道不断前进，抵达地底湖。



●地底湖



小男孩率先跳入水中，但特里克因为怕水不肯下来，先在水里呼唤特里克直到小男孩说出：“你不喜欢水是吗？”之后如图1

所示，利用雷光打开圆桶房间前的木板，攀爬下垂的铁索，在高处找到塞满圆桶的箱子。将箱子推落摔碎，会发现三个**圆桶 (7-9/48)**。抱着一个圆桶出来但不要丢进水里，在平台上呼唤特里克，等待回收**提示 (22/63)**。之后将圆桶抛入水中，就能引特里克下水了。

需要注意的是，暂时不要把

三个圆桶全部投喂，因为还有一个**圆桶 (10/48)**藏在了湖边小瀑布旁的洞穴中。小男孩需要抱着一个圆桶淌水到瀑布下方，并把用于引诱的桶放

在下图位置，特里克就会乖乖站在旁边盯着。此时爬上它的身体，就能跳到岩壁的藤蔓植物上并爬向圆桶洞穴了。



■放置引诱桶的位置。

之后一路前进，在最深处在墙上从洞口钻出，终于来到了外面的世界。

●遗迹外的悬崖

特里克不顾小男孩的阻止，强行跟了上来，并朝神秘的白色高塔嚎叫。在平台右侧边缘的崖壁上有一条窄道，操纵小男孩沿着窄道前进吧。中途会有需要跳起攀爬铁索或下落的固定环节，而特里克也会跟着小男孩前进，

最后一起来到了一个破败的平台。

尽管对面的木板明显是可以打破的，但此时应该不做任何行动，而是耐心等待，回收**提示 (23/63)**。之后再以雷光攻击对面的木板，石柱倒下形成了新的道路，进入遗迹。

●遗迹1

通道的尽头有两个小洞，只有小男孩可以通过，引诱特里克**钻洞 (1-2/15)**吧。然后沿楼梯来到刚刚被炸毁木板的大门前，按R1呼唤一会就会看到特里克走回到断裂在下层的石柱上，继续呼唤即可指示它跳上来。

楼梯中段有一个**圆桶 (11/48)**需要用雷光打开阻碍物才能拿到，喂食回到大堂，开始新一轮的解



■图2

谜。如图2所示，可借助特里克的体型来到右侧墙壁的平台上，然后往上攀爬，注意在左侧墙壁平台上可回收一个**圆桶 (12/48)**。一路沿墙上的窄道前进至铁索处，跳上铁索爬到上层。

在上层的洞中，明显在门内有个发光**圆桶 (13/48)**，需注意这个房间门也是可以**钻洞 (3/15)**的，抱着桶在门里引特里克钻进来吧。喂食后用雷光攻击木板，来到带有建筑墙面的小空间。从右侧岩石下滴水的小洞钻出去，就会抵达一片开阔的小树林，而特里克也会再次跟来。

●小树林

接下来如图3所示，前进右转，在树林中找到另一相似的建筑墙面，爬上特里克并指示它跳进墙内，以此进入新的区域。



■图3

●遗迹2

从高墙落下后，很快会在路边发现一个带有魔眼花纹的玻璃，特里克也会因为害怕而不再前进，可以用雷光摧毁或直接将其推下悬崖。进入到遗迹内部后，右转上楼梯前会有个发出橙光的小房间，深处有一个**圆桶 (14/48)**。

继续前进发现一个红色铁栅

门，需要爬上特里克再跳到墙上的抓取物，爬到最左的小窗外，之后绕到铁栅门对面扳动机关开门，与特里克汇合，这条走道的深处有个十分明显的**圆桶 (15/48)**。

之后继续前进，用雷光破坏木门，就会来到第一个天线室。

●第一个天线室

靠近这个仿佛铁笼般的空间，特里克会因为警戒而不肯前进。操纵小男孩跳下平台并站在蓝色天线前呼唤特里克，总算跳下来的它却失去了理智，开始攻击小男孩。如果坚持跟它周旋3分钟可以解锁奖杯“转身就逃”，只需要保持在它尾部就可以比较轻松地获得这个杯。

被特里克吞下后发生剧情，小男孩醒来后发现手头的光镜不见了，就此失去发动雷光的能力。此时先远离昏迷的特里克来到石桥的对面，等待回收**提示 (24/63)**。之后沿着特里克下垂的尾巴抵达平台下层，钻水道前进，

快速绕到它们背后并跳上背部，抓住30秒可解锁奖杯“别待在我背上”，这个奖杯需要多次尝试，具体解法请参考后文的奖杯攻略部分。

消灭所有铠甲士兵后，特里克仍处于兴奋状态，需要爬在它身上抚摸安慰才能平复。之后如图4所示，进入铠甲士兵所在的房间并爬上特里克的背部，跳到带有蓝色砖块的上层，前进会发现可以跳上去的木条。

沿木条前进时特里克必然会在下方**钻洞 (4/15)**。一路前进至深处的铁索并攀爬至顶部，来到全新的开阔场景。



■图4

在两次左转后抵达建筑物外围，爬楼梯上去扳动机关，打开铁门。

进入门内的房间激活四个铠甲士兵，将它们引向特里克就能唤醒它了。这帮士兵会全部专注于对付特里克，

●遗迹3

站在笼子前的高台上大声呼唤，就可以将下面的特里克叫上来了。爬上特里克往有多根大石柱的位置起跳，翻越石柱后发现特里克被香气所吸引，把头钻了进去。进



入房间内会立刻出现“一股神秘的气味弥漫在空中……”的对白，之后需要呼唤特里克并等待回收两条**提示 (25-26/63)**。这里可完成三个**钻洞 (5-7/15)**收集，如果提示一直没有出来，也可以顺便拉动壶引它把洞都钻完。

最后让壶停在中间小洞的位置。等特里克移动到中间就能爬上背部并攀上藤蔓。从屋顶下楼

梯进入房内，再按□键将锅盖撞回去。气味消失，特里克才能恢复正常。之后如图5所示，往楼梯的方向前进，指示它跳上石台。

跳上后发现右侧就有新的道路。指示特里克背着小男孩继续前进，最终抵达新的遗迹平台。特里克会在水池里翻滚洗澡并听到其他大鸮的鸣叫，顺着它的视线看去，正好可以目送对方跳走。

●遗迹4



带木条的断桥平台，再度进入昏黄的走道。

跳落一旁的水道，激活新的铠甲士兵。战斗后在水道尽头爬上梯子，前进至有栅栏的地方，

进入新遗迹内那个断层的空间。首先爬上右侧的瓦砾，跳进中间的亭子里，特里克会跟着跳上亭顶。之后攀着垂落的尾巴爬上头顶，抵达上层。这里沿路会发现两个很明显的**圆桶 (16-17/48)**，建议站在断桥上投喂，成功率会比较高。

继续前进，扳动机关打开铁栅，来到一个主色调为蓝色的大空间，跳落后立刻激活一些铠甲士兵，建议玩家在流程过程中顺便挑战几个与战斗相关的奖杯，并且记住在战斗后要及时拔掉特里克身上的矛，否则可能会错过奖杯“危重护理”。

结束战斗后，抚摸特里克回收**提示 (27/63)**，之后将附近的**圆桶 (18/48)**喂食。

如图6所示，利用特里克登上入口对面那个



特里克的尾巴会被下落的铁栅夹住，无法行动。这时来到前方有火光的小房间内，打开机关门的同时会激活房间内的铠甲士兵，可以先将敌人都引到特里克处解决，也可以直接冲进新走道爬上楼梯，进入深处拉开夹住尾巴的铁栅，释放受制的特里克，再将所有敌人一网打尽。

结束这一段战斗后，就会再度来到洒满阳光的平台，平台右侧的阶梯尽头有一个**圆桶 (19/48)**。尽管明显可以跳到对面的平台，但现在还无法过去，只能先进入图7左侧那个缝隙很大的铁栅内，来到小广场。

结伴同行

小男孩与大鸮特里克彼此帮助，想方设法离开了昏黑黯淡的地底世界。在冒险的过程中，他们的感情

也在不断加深，开始了更进一步的沟通与交流，相伴相依，以明亮的晴空为目标，继续前进。

●小广场~长廊

由于铁栅是个单向门，跟着进来的特里克自然被困，进来后等待回收**提示 (28/63)**。广场上有四个**圆桶 (20-23/48)**的木箱，

比较简单的方法就是引导它起跳或直接走过并踩碎木箱。之后站在它的头顶，先跳上石柱，特里克会跟着上来。操作小男孩跳上高处，前进至机关处打开单向铁栅，放特里克出来。注意在机关对面的高台上有一个**圆桶 (24/48)**，需指挥特里克站在墙上才能拿到。



现在特里克能够按指示做一些有目的性的行动了，先乘坐它跳到大平台对面，却被大门堵住了去路。这里的解法比较多，如图8-9所示，首要目的就是攀上上图8所示的高处并来到墙壁外沿，钻进洞里进入房间。可以让特里克站起攀住任意石壁，也可以指示它来到左侧，小男孩跳上断开的楼梯，再前进至外壁。注意在右侧的石壁高台上可回收一个**圆桶 (25/48)**。

钻进室内发现一条空旷的长廊。开门机关前有几个正在旋转扫描的铠甲，先远离敌人落到平

台上吧。其实这里的平台下方都有相连的暗道，可直达机关附近。之后趁铠甲的扫描范围转开，急忙拉开机关让特里克进来，即可一网打尽。之后指示特里克站起攀上尽头的高处，小男孩就能钻进下一个房间。这次是有六个扫描铠甲的地方，同样利用暗道接近，若时间不够可以分两次拉动机关，最后以相似的方法离开这个房间。

这次来到了雾气浓重的石桥，尽头大门紧闭，直接爬上特里克与它一起跳向高处吧，它会自动寻路。最终指示特里克跳上绿叶环绕的大门，进入铺有轨道的房间。

●钩链房间

穿过单向门后发现一个带钩的铁索，特里克可能会调皮地拨弄它。不要离开这里，先等待回收两条**提示 (29-30/63)**。攀到铁索顶端，跳上有火把的平台，先打开机关让高处的亭子亮起火光。之后特里克就会跳上这个亭子，如果它自己先上去了，站在地面把它叫下来即可重新来过。在亭子这个高点跳上墙边的木板走道，沿路进入下一个房间。在几个物件间跳跃，最终抵达地面。要先扳动机关，挂着瓶子的铁索才会降下来。

降下来后先不要取瓶子，而

是在靠近瓶子的地方等待回收两条**提示 (31-32/63)**。然后抱着瓶子沿楼梯来到高处，打开被拴住的门，回到前一个房间并把瓶子丢下去。小男孩落地后继续等待回收**提示 (33/63)**。捡起瓶子挂在钩子铁索上，就能吸引特里克去咬，拉开一旁的铁栅。趁铁栅打开的瞬间滚到对面，将斜坡下的圆柱形物品推到顶部，再从侧面推落，形成竖立的状态。之后趁特里克拉开铁栅时用此圆柱卡住铁栅，即可放特里克出来。这里需要一定耐心，因为它会偶尔将注意力转移回小男孩身上。

卡住铁栅后，特里克可能会被圆柱体吸引了注意，可以用附近的**圆桶 (26/48)** 吸引它快点过来。之后就与它一起跳上高处离开吧。

出口前立有 2 个魔眼模样的

玻璃装饰，先不要动作，等待回收**提示 (34/63)**，然后在旁边的石堆抱起头盔，走到魔眼前按□键砸碎即可。

●两个魔眼

来到开阔场景后，可以看到远近处各有一个魔眼装置。先推动轨道上的魔眼，以 R1+△的组合键指示特里克先跳到对面，并将它唤回。等它做好准备姿势，就操纵小男孩英勇地跳过去吧。



■特里克准备姿势，之后就可以跳跃了。

慢动作的下落镜头中需要适度按键，否则未能反应过来的特里克可能会目送你落下深渊。

之后再推落一个斜坡上的魔眼装置，木桥开始崩塌。在石台上朝特里克跳去，这次它一样会救下小男孩。特里克跳上狭窄的平台却无法稳定，需要小男孩爬上平台将卡住圆木的瓶子扔开，然后再度抓住特里克，即可一起来到更高的平台。

●铁轨房间

再度进入遗迹。由于魔眼装饰，特里克无法进入有敌人的房间。首先不要离特里克太远，等待回收**提示 (35/63)**。这里是相对比较复杂的一个机关，如图 10 所示，需要攀上入口对面的小墙壁，抓住铁索后朝入口方向冲刺，才能随着铁索滑向魔眼。注

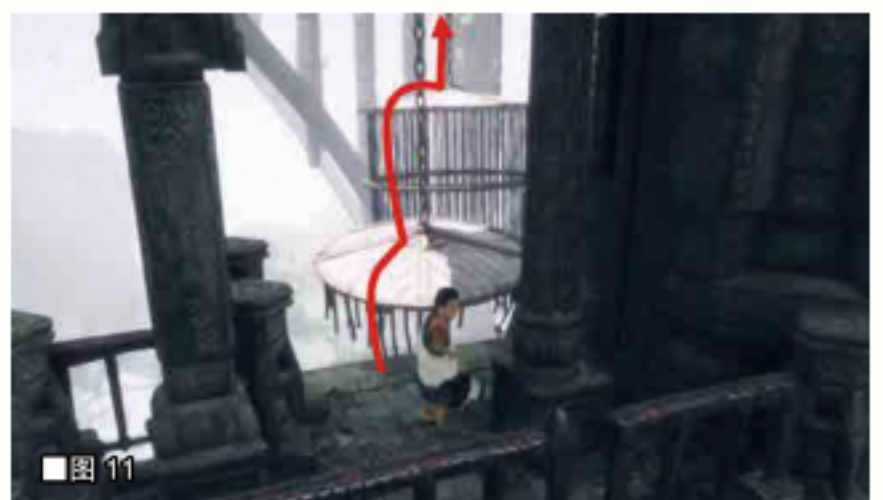
意站在铁索旁等待也会出现**提示 (36/63)**。在滑行中爬上高处，于尽头跳上旁边可立足的平台，之后推落桥上的魔眼，即可放特里克进来消灭敌人。

战斗结束后，别忘了攀爬铁索登上上层，回收**圆桶 (27/48)**。之后可以通过铁索机关再次来到魔眼所在的轨道，然后沿着轨道出去。也可以让特里克站在房间豁口处，直接跳上轨道。沿轨道前进，左转回到地面打开大门机关。



■图 10

●巨大魔眼



■图 11

与特里克一起抵达新的开阔平台，发现有一面巨大的魔眼挡

住了去路。不要爬上特里克而是在它身旁等待，直到它自己主动站上石壁数次，才会触发**提示 (37/63)**。之后让小男孩爬着特里克来到左侧的石柱，上面有两个**圆桶 (28-29/48)**。来到走道右侧尽头，如图 11 所示，沿着

各类悬吊物攀爬跳跃，接近魔眼。

中途需跳跃、攀爬铁索，来到悬挂的大型木料时，先等待木料这一段下垂至极限，然后直线奔跑跳跃才能攀上魔眼的挂饰。魔眼上有 2 处缺失了玻璃，需利用这 2 个空洞，爬上顶部。先跳上右侧空缺的平台，来到魔眼背面，下落到木条上，移动至背面右侧，再用相同的方法爬上背面右侧的空缺，再度转回正面。此时需用×+↓键攀住贝壳片，往右移动，再往上攀爬，即可抵达魔眼顶部。

在魔眼顶部跳到悬浮物上，继续往上爬，最终推动魔眼下落。之后呼唤特里克跳到石柱上，小

男孩再跳向它的身体。一起跳过几个石柱，最后在未降落的木桥前停步。无奈之下，只好操纵小男孩跳上石壁，进入特里克背后的高塔。

内部是螺旋阶梯，每段阶梯的尽头都是紧闭的铁栅，沿途还有铠甲士兵。在阶梯的中段有可以跳过的平台，只要拉动平台上的机关，就可以开门了。以相同的方法解开 2 次机关离开塔内，走上木条，在尽头处跳向对面的木板，没想到却坍塌了。发现小男孩的困境后，特里克跳过来攀住桥面。按×键让小男孩放手落在特里克身上，再趁机跳进桥内，在外围右侧打开机关，落下桥面。



●矿洞

来到洞内的小广场后，特里克饿得趴下，需要寻找圆桶果腹。进入被矿车卡住的门，深处是一片漆黑的洞穴，没走几步就掉了下去，立刻发现黑暗中的**圆桶 (30/48)**。但由于抱着圆桶无法跳跃，这里需要利用相隔的平台，逐渐将桶抛上去。如图 12 所示，可以稳住圆桶的平台会有蓝色砖块做提示。

抱着圆桶喂给特里克后，它会重新站起。之后回到洞内，将卡住门口的矿车之一拉到尽头，

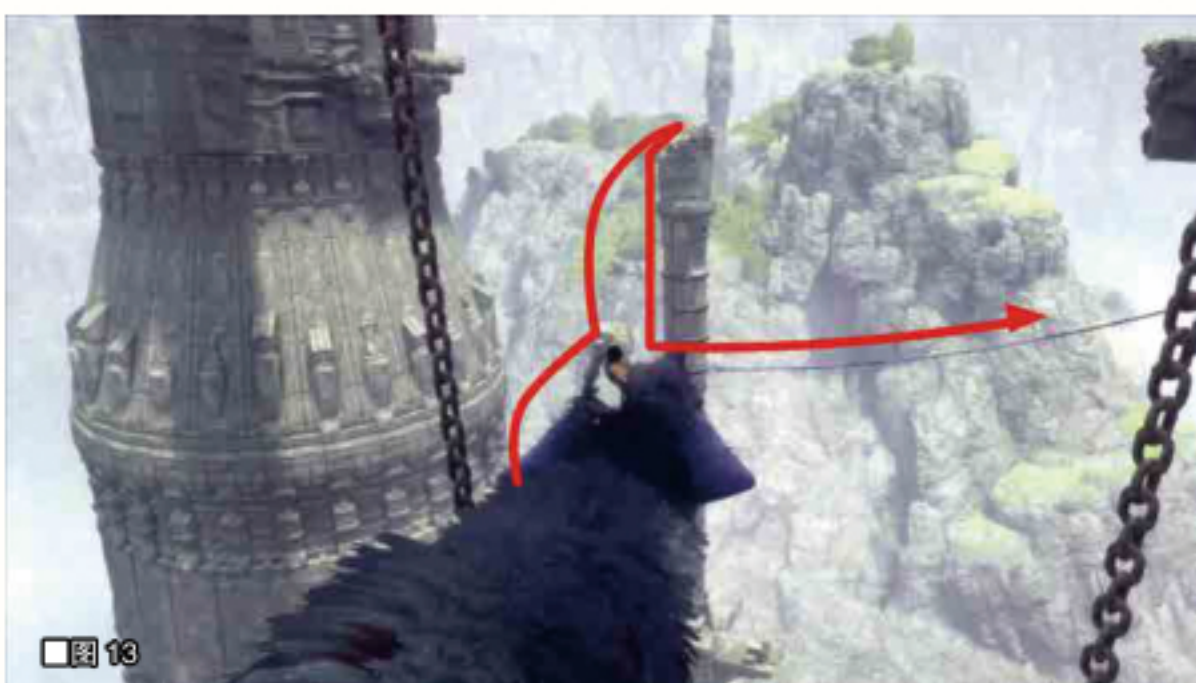
攀矿车来到高处拉开铁栅，呼唤特里克推开另一矿车，进入室内。之后就要利用特里克发光的眼睛与尖角照亮洞穴，避开地上的坑洞，顺利前进。也可以直接坐在它身上，指示它通过这段漆黑的通道。

来到漆黑洞穴的尽头，特里克可直接跳上高处，之后指示特里克站起（按 R1+△比较有效）推开桥面，抵达高塔林立的开阔场景。



■图 12

● 高空之下



■图 13

如图 13 所示，首先特里克会跳到远处的石柱上，之后小男孩沿尾巴爬下，跳入平台，再下行至绳索才能继续前进。

通过绳索后攀上藤蔓，再走绳索，中途会有一些惊险的演出。最后抵达魔眼处将其推落，特里克就能过来了。在合适的位置下跳，无论多高，只要落在特里克身上就是安全的。之后爬上特里

克的身体，与它一起上跳 2 次，再次被魔眼阻挡。

操纵小男孩走上墙外的窄道，再侧身钻进石块缝隙，前进至魔眼处将其推落。之后小男孩无法安全下落，只能呼喊特里克的名字，等待它回到小男孩的正下方，将他接住。之后便是乘坐特里克继续登顶的过程，来到塔顶后发生剧情，他们再度落入深渊。

大鹫巢穴

高塔林立，晴空白云近在眼前，由于特里克听见了同类的嚎叫，小男孩为了与它一同探清究竟，与它

一同攀向更高的塔顶，没想到却遭到攻击，一同摔向深不见底的深渊。

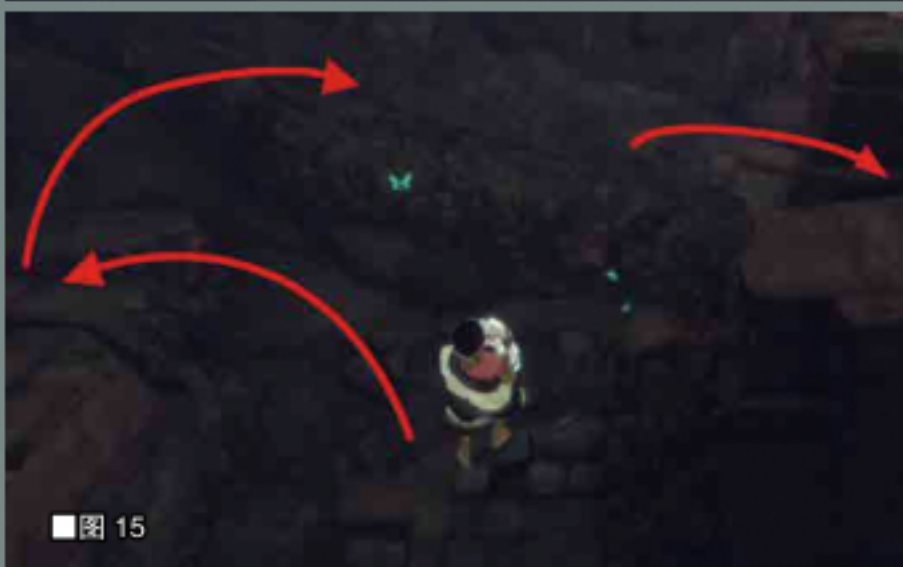
● 似曾相识之地

再次回到眼熟的场景，其实就是早期来过的遗迹，但此时已经坍塌。小男孩被勾在树上动弹不得，只能不断按 R1+△的组合

键呼唤特里克跳跃，自己徒劳地挣扎。最终特里克会跳上小男孩上方的平台，并将尾巴垂落。此时只要按△键抓住尾巴即可脱困。



■图 14



■图 15

之后特里克自动回到地面，再次因饥饿趴伏在地。在它的附近就能看到**圆桶 (31/48)** 的闪光，通过瓦砾从上方的缺口进入，如图 14-15 所示，需再次以抛掷圆桶的方式将它抱出去，喂给特里克。

饱腹的特里克会一路向上跳跃，抵达遗迹的圆顶。此时操纵小男孩落到圆顶上，



■回收提示 (39/63) 的位置。

等待回收**提示 (38/63)**，之后爬在圆顶缺口右侧的藤蔓上，等待回收**提示 (39/63)**。

至此收集要素才算完成，回到圆顶上，在左侧有个明显的小平台，指示特里克跳上去离开圆顶，继续前进。此时拿着魔眼的铠甲士兵出现并阻挡了去路，小男孩只好沿着尾巴下落到狭窄的平台上，一路前进至对面，想办法解决这些魔眼。

在对面的房间里有 3 个未激活的铠甲士兵，它们速度极快，建议进入后立刻钻进小洞中，3

个敌人会聚集在某一边的洞口，之后从另一边离开，可以争取到一些自由时间。径直冲向阳台上手持魔眼的敌人并将它们撞倒，只要特里克跳过来，就会解决所有问题。离去前，在有缺口的栅栏内发现一个**圆桶 (32/48)**。

前进至有 3 个无头铠甲的地方，特里克的注意力会暂时被它们吸引。从之前的战场中抱来 1 个头盔，就可以按顺序激活它们，在最深处的无头铠甲身后空间内也有一个**圆桶 (33/48)**。乘坐特里克从高处最右侧的大窗口离开。

● 绿烟房间

跳进新的场景后，发现这里绿烟缭绕。一拉开栅栏特里克就跑得没了影，先在缺口边缘附近走动并呼唤特里克，等待回收**提示 (40/63)**，之后站在冒出浓烟的缺口边缘等待回收**提示 (41/63)**。完成收集后直接跳下去，只要落在特里克身上就是安全的。

接下来如图 16 所示，首先跳上特里克面前的大壶，指示它往前推壶，直到可以跳上小拱桥；也可以由小男孩手动把壶推到小拱桥下方，然后再经由特里克身

体上去。接下来要进入左侧的房间尽头扳动机关，改变轨道方向，再继续往前推动这个大壶。

过程中忽然发生坍塌，小男孩摔落到下层的水中。此时在水中耐心等待，可以回收两条**提示 (42-43/63)**。

不断呼喊特里克的名字，同时将岸上的木箱推落水中，拉着木箱往尽头移动。特里克会聪明地在木板上踩出缺口，再将尾巴垂落下来。只要移动木箱到尾巴下方，跳上尾巴就可以离开了。



■图 16

●圆形房间

爬上特里克，经过两次跳跃，抵达更高的位置，最终会来到有铠甲士兵的平台。安抚战斗后的特里克，它又饿得趴下了。

如图 17 所示，需要进入一旁的栅栏将木箱推至缺口处，抱着**圆桶 (34/48)** 走近并按□键放在木箱上。之后爬上木箱，将圆桶



图 17

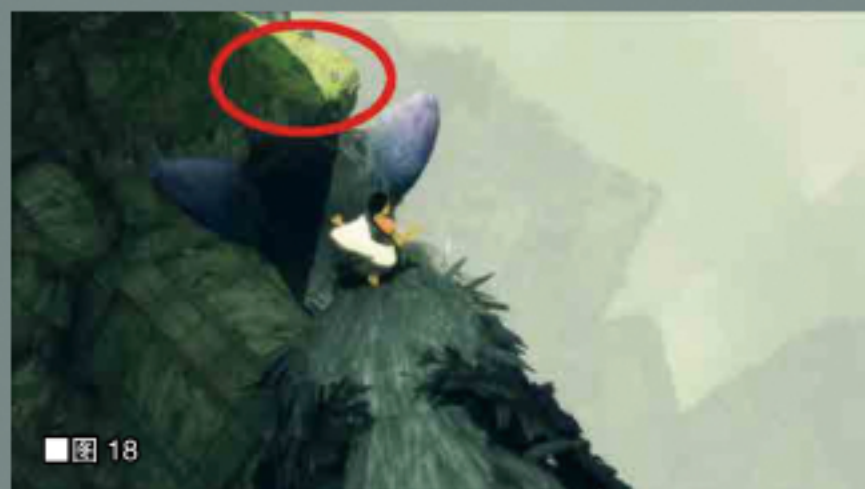


图 18

抛出去让特里克进食。

与恢复精神的特里克继续前进，在这个圆形房间的深处左右各有三个**钻洞 (8-13/15)**，共计六个，可不要忘了。

之后指示它站上左侧墙壁，让小男孩从窗户爬出去。沿外围攀爬向石制的通道，从顶部进入通道后无视沿路被激活的士兵，跳跃奔跑回到被拴住的门前。愤怒的特里克会破门而出，同时引起通道坍塌，这次要一路往回跑跳，最后会被及时赶到的特里克接住，一起跳上高处的走道。之后如图 18 所示，指示特里克跳上长有茵茵绿草的小石台，继续前进。

●角斗场

抵达新平台后进入角斗场，出现铠甲士兵，其中还有个拿着魔眼的敌人，一定要优先将它撞倒才能让特里克放开手脚。

战斗后首先找到角斗场外围座位上的**圆桶 (35/48)**，然后不要进一步动作，维持现状等待回收**提示 (44/63)**。之后再指示特里克看向铁栅间的大型齿轮机关，引它站起将机关打开。

在左边的铁栅后可以拉出一辆手推车，拖动手推车到阳光下，站在木板上就可以指示特里克按下手推车，弹上二楼的铁格子了。注意这里最好事先抱着一个铠甲士兵的头盔，一起弹到上层。另外，

如果把手推车拉到阳光边缘，弹上去后小男孩会呈抛物线落在特里克身上，解锁奖杯“大鹫巨背”。

弹到了二楼后，先把 3 个机关全部打开。然后在二楼的大阳台处将还在下层徘徊的特里克叫上来。这里会发现无头铠甲后方藏有一个**圆桶 (36/48)**，需要用刚刚一起弹上来的头盔才能激活士兵并获取。

之后带着特里克来到建筑外围，沿屋檐走到尽头，指示它跳上右上方有水流的小平台。沿小溪进入后发现这是一个巨大的水牢。

●水牢

喂食通道尽头柱子后面的**圆桶 (37/48)** 后，爬上特里克指示它跳上水牢高处的大门吧。之后先别让小男孩跳入水中，而是以 R1+△的组合键不停地要求特里克下跳，耐心等待，在僵持中可回收**提示 (45/63)**。

特里克无论如何都不会主动

跳下去，之后就需要操作小男孩率先落水，多喊几声让它跟着跳下来。此后如图 19 所示，在带火光的铁栅后方有一个机关，需要从正下方的小洞潜入才能打开。

水中的操作比较难控制，需要适时松开又按下×键才能调整小男孩的方向。打开机关后，水



图 19

牢最底部的大洞也会跟着打开。爬上水中的特里克背部，用 R1+左摇杆指示它看向大洞的方向，它会潜入水中，带小男孩一起离开这里。

来到水牢的第二部分，在水池边的洞中有一个**圆桶 (38/48)**，要引特里克来到门外，指示它靠边才能上去。

这里的水牢谜题看起来与上一个十分相似，但这次没有梯子供小男孩直接爬上机关平台，需要如图 20 所示，先通过下方的小洞潜入到内部，然后指示特里克

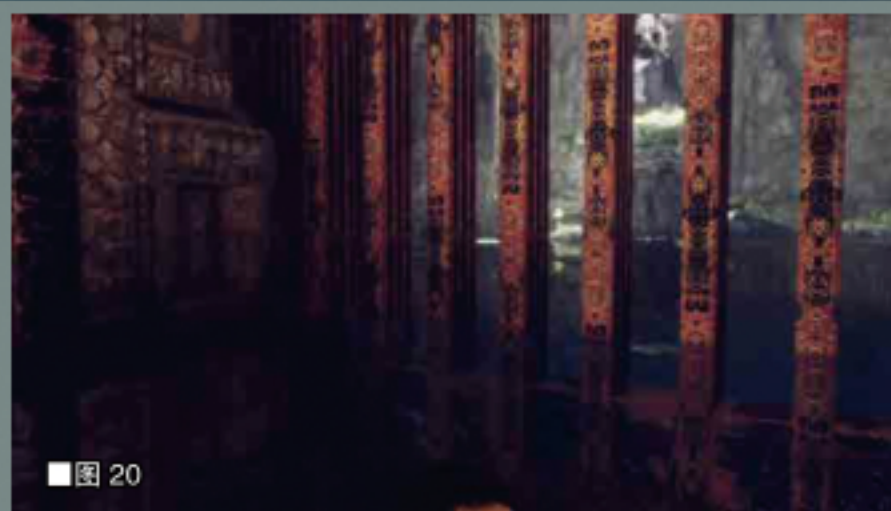


图 20

上岸甩水，等它走上洒有阳光的高台后，再呼唤它跳下，强大的波浪会把小男孩冲上机关处。

解开机关后，以相同的指示让特里克潜入水底大洞，继续前进。但由于水道太长，无力支撑的小男孩还是与特里克失散了……

●谜之巢穴



回收提示 (46/63) 的位置。

醒来后，小男孩独自前进，乘坐右侧的铁笼电梯来到上层。沿左侧栏杆过桥后继续往上攀爬，攀上铁链后抵达长条木板，站在木板上原地不动，等待回收**提示 (46/63)**。

继续前进直到看见一条粗粗的尾巴。利用尾巴跳上藤蔓，之后发现这尾巴居然属于当初曾袭击他们的铁甲大鹫。为了躲开大鹫的袭击，得通过藤蔓、绳索以及洞穴不断前进，进入外侧房间。逃跑期间找个安全的地方等待，

即可回收**提示 (47/63)**。

进入外侧房间后沿着蓝色砖块的平台前进，中途需要铁甲大鹫将头撞进来形成平台才能通过。抵达圆形空间后跳上铁索，攀上最高处，走进铁笼中。

铁笼被铁甲大鹫击落，随后它忽然离去，剩下小男孩在铁笼里徒劳地走动。经过一段时间就会自动黑屏。等到屏幕亮起，拼命按 R1 呼唤特里克，它会挖开上方的石块从天而降。

在铁笼内随意地乱喊乱动，



图 21

等待回收提示(48/63)后，再来到图 21 所示的位置，以 R1+□ 的组合键指示特里克将铁笼推上石砖地。

之后便是考验玩家平衡感的时候了，如果铁笼子位置不好，需要操纵小男孩不断左右走动去调整，直到能够从边缘的斜坡处滚落。

一路下落到有铁笼电梯的启动位置，让铁笼滚进圆阵的中央，即可打开笼门重获自由。之后特里克再次因饥饿而躺倒，这次带上笼子里的头盔，经由另一个铁笼回到下层吧。

抱着头盔走向无头铠甲但先别太近，等待回收提示



图 22

(49/63) 后再激活它。由于铠甲士兵上不了有高低差的位置，先在平台上把它引到远处，之后冲进去把必须的圆桶(39/48)抱出来。反复引开敌人与抛桶的动作，

直到有足够的距离将桶抛上平台或抱着桶走上平台。这里拿着桶与敌人周旋并多次投掷，可解奖杯“百发百中”。

之后经由铁笼电梯回到高处喂食，让特里克恢复精神。

爬上特里克，指示它跳回对面，再沿着细小的石柱一路上跳，直到回到被困在笼子里的地方，指示特里克跳上自己的挖开的洞口，离开这里。

●遗迹之外

出去后立刻爬上特里克头顶，跳进右边的绿草平台，平台后连接一段阶梯，尽头是一个圆桶(40/48)。继续往上跳，来到遗迹外后沿左侧的山道前进，引导特里克来到山道的尽头后继续上跳，

最终抵达新的遗迹入口。

这里铁栅门紧闭，小男孩需离开特里克，沿着右侧的窄道进入遗迹，打开机关放特里克进来。从遗迹的另一个门离开，再进入新的遗迹内，发现第二个天线室。

●第二个天线室

跳落天线室后会激活敌人，特里克也因神秘波动而彻底失控，开始攻击小男孩。被它吞下后就会看到一大段感人的剧情，直到最后小男孩重新苏醒。

醒来后再次回到天线室，如图 22 所示，指示特里克站上墙壁，小男孩进入有上方有火光的房间。下落至底板动机机关，开门让特里克进入。

●矿洞

前进至矿洞内，右边的铁门是从反面被拴住的，只能进入左边的矿道。来到左侧矿道深处会看到一个明显的高台，小男孩的跳跃却够不到。此时先不要呼唤特里克，待在最深处安静地等待，回收提示(50/63)。

之后再如图 23 所示，呼唤特里克让它勉强钻进矿道，这里会算作一次钻洞(14/15)。最后可以借着它的头部跳上平台。钻进右侧的矿道后，就可以打开被拴住的铁门。



图 23

开门后一边呼唤特里克钻进来一边前进，同样也算一次钻洞(15/15)。中途会有一个铁栅，需要操作小男孩拉动机关让特里克通过，之后却卡住无法继续。

松手放机关，接近特里克时发生矿道坍塌，陷入重重黑暗。特里克昏了过去，小男孩只能从它巨大的身躯旁通过，回到瓦砾外。

无计可施的他只能沿着有蓝色砖块的瓦砾往外走，没想到却在尽头激活了大群铠甲士兵。一

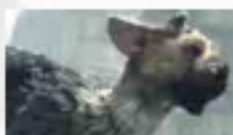
路往回跑到尽头，特里克会苏醒并再度施救，将敌人尽数击溃。战斗后他们来到了接近高塔的位置。看起来，冒险的终点就在眼前了。

●白塔外围

爬上特里克，跳过石柱抵达不远处的木板走道。然而两个魔眼再次阻挡了他们的道路。为了解决魔眼，要操纵小男孩从断口处跳落，通过不断攀爬接近高塔。抵达高塔的外墙后往右前进，之后会有一段相当考验人的连续跳跃，很容易跌落深渊，建议让小男孩走到边缘出现硬直动作后再起跳，就能跳出最远距离。想要

解零死亡奖杯的玩家建议先把存档备份，并且在跌落时立刻读取 Check Point，重启游戏。

沿外围平台绕行，好不容易终于抵达了魔眼的所在处，推落其中之一后却出现了无数的铠甲士兵，小男孩也不幸被抓捕。克服恐惧的特里克勇敢地救下小男孩，再次与他一起从高空跌落……



高塔之上

本以为终于可以离开这个传说的大鹫巢穴，没想到却被铠甲士兵层层围攻，小男孩也落入敌手。危机之下，特里克克服了对魔眼的恐惧，勇敢地夺回了小男孩，甚至

在危机中再度展开双翼，滑翔至另一座石塔。不断跌落的特里克与小男孩再度远离了触手可及的高塔……

●大鹫之战

下落的特里克第二次抓住木头走道时，小男孩就可以开始行动了。沿木道走到右侧尽头打开机关，可特里克却再度摔到下方。之后需要跳到墙壁突出的石条上，落在下方特里克身上才可获救。之后再次打开右侧机关，这次特

里克终于走进去了，它会探头出来，把跳过来的小男孩接住。

进入塔内后，立刻沿有黄色火光的上行楼梯前进，尽头的房间里有一个圆桶(41/48)。

沿塔内的大阶梯前进至有平台的出口，爬上特里克一起在石

柱间跳跃，最终抵达右侧的屋檐上。屋檐的尽头上方有一个可以立足的平台，跳上去就会发现新的入口。

呼唤特里克一起进入内部，黑暗中出现了铠甲士兵。等BGM平复后安慰特里克，再把门外的魔眼推到尽头，沿木板左侧的楼梯来到机关处，使桥面下落毁掉魔眼。

然而小男孩刚走回桥面，就遭遇铁甲大鹫的袭击。为了保护小男孩，特里克与同胞为敌。要想帮助特里克脱险，小男孩需要再次扳动机关落下桥面。

下落后特里克依然受制，此时操纵小男孩从高处落到它身上，然后来到铁甲大鹫的尾巴处，先站在那个有机器的房间内，等待

回收提示(51/63)。

之后如图24所示，按○键扳动铁甲大鹫的尾巴到铁栅内，扳动机关夹住它的尾巴。

再次下落到特里克身上，这次跳上铁甲大鹫的脑袋，攀铁索爬至顶部，推落矿车砸在铁甲大鹫的头上。这一击将它的头盔与角撞碎，随后它恢复清醒，就这么飞走了。

接下来操纵小男孩回到重伤的特里克身边。注意如果想要全收集的话，这里千万不要直接跳到特里克身上，而是通过爬梯下去，抚摸特里克的后背。等到特里克独自落到底部后，等待回收提示(52/63)，之后再跟着跳落到石塔底部。



●石塔底部

特里克将光镜吐出，终于可以再次用聚光引导特里克发动雷光攻击了。为了救活濒死的特里克，小男孩需要寻找四个圆桶喂给它。首先炸开特里克身后的黑色矿车，里面会有两个圆桶(42-43/48)。只要抱着圆桶走到它嘴边，它就会乖乖地吃下去。接下来是沿紧闭矿门右侧的瓦砾爬上去，攀爬铁索至高处，如图25所示，用雷光炸开阻碍物，也可以找到两个圆桶(44-45/48)。



喂下四个圆桶后自动进入剧情。小男孩在恢复精神的特里克怀里醒来，继续这场惊心动魄的冒险。

爬上特里克一起向上跳跃，中途会遇到站在阳台里的铠甲士兵，利用光镜发动雷光，将它们一一击破吧。

最终跳到机关桥所在的位置，以雷光打开紧封的木板，与特里克一起跳到对面，进入第三个天线室。

●第三个天线室

这次特里克并未彻底失控，而小男孩也不再束手无策，首先等待回收两条提示(53-54/63)，之后只需要以雷光攻击发出波动

的天线就能直接离开。

外面已是黄昏时刻，而白色的高塔就在不远处，但四处都挂满了阻挡他们去路的魔眼装置。

●石塔之间

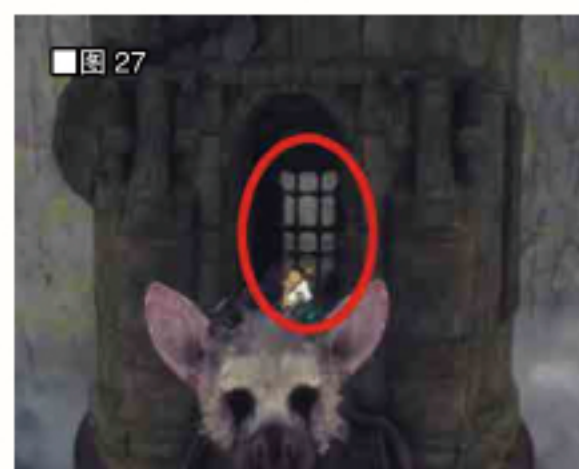
出去后，特里克会起立站在外壁上，让小男孩来到建筑的绿草顶部。从这里可以聚光攻击远处的魔眼，让特里克得以继续前进，抵达两座残破的石塔。之后的流程基本就是在石塔之间来回向上跳跃。

用相同的方法破坏掉沿路的所有魔眼，直到抵达看起来没有出路的两座石塔，指示特里克看向外壁左上方的灯台，继续上跳。

如图26所示，来到这个明显有攀爬渠道的平台时，小男孩就可以落地了。沿石条与木道前进至建筑物的另一边，打开内部机关放特里克进入。



破坏魔眼后，这次特里克会先后退，然后助跑进行长距离跳跃。打开对面石塔内部的机关，再次通过外壁的灯台往上跳。阳台上开始出现铠甲士兵，用雷光攻击将它们统统击落吧。



之后以相同的方法继续上行，抵达图27所示的石塔时，操纵小男孩从大缝隙的铁栅出去，沿楼梯与窄道来到上层，就可以打开机关升起一半的桥面。

跳至对面，这里就是离白色高塔十分相近的位置了。在破口处的瓦砾会看到明显的蓝色砖块，之后沿外壁阶梯抵达上层打开机关，升起剩下一半桥面。

此时两边桥面连为一体，先呼唤特里克过来，指示它从缺口看向白色高塔。当它忽然往后走时不要惊慌，特里克只是在计算距离去助跑，以求再度飞向白色高塔。在悠扬的BGM中，它带着小男孩在夕阳下奔跑飞跃，展翅飞翔。

●白色高塔

抵达后会出现大量的敌人，如果想解锁战斗相关的奖杯，这里就是个好机会。一旦出现举着魔眼的士兵应该优先撞倒。注意高处4个阳台上还有敌人，需要用雷光炸掉，而右二的阳台内会有一个圆桶(46/48)。

解决战斗后先原地不动，等待回收提示(55/63)。之后来到塔的正面，这里有一个光镜机关，手持光镜在机关前等待，亦可回收提示(56/63)。注意在正面的楼梯底部可以看到对面高台上有个圆桶，这个圆桶(47/48)需要带着特里克来到相对接近平台的

位置，抓住特里克的尾巴下落并跳跃到间隔台上，再一路往下跳才能拿到。拿到桶后扔向楼梯的位置，就能将这个桶带回到特里克身边了。

用光镜打开通往塔内的门。塔内全是冰冷的寒气，来到可以用光镜上升的机关平台时，先尝试着上升一次，发现顶部紧闭，无法前进，可回收一条提示(57/63)。

接下来继续待在这个圆形房间内不动，等待回收提示(58/63)。之后如图28所示，抱着特里克的尾巴进入平台的缺口

●高塔顶部

正在高塔上四处探索时，大型机关突然启动，无数的大鹰飞了回来。剧情后特里克被大鹰们摁倒围攻，玩家这才得以继续操纵小男孩。首先找到在地上闪闪发光的光镜，接近时小男孩被甩出塔外，险象环生后再次回到塔

顶。

此时依然有多只大鹰在塔上围攻特里克，只要跳上它们身体碰触到每一只，就能解锁奖杯“神秘生物学”。

捡回光镜后发生剧情，特里克的尾巴掉进了核心房间内。

●核心房间

操纵小男孩跳进核心房间，可以看到尾巴就躺在不远处。抱着尾巴落到最下层，但此时请不要做后续操作，而是站在尾巴旁等待回收**提示 (62/63)**。之后再

符文会不断侵蚀小男孩的身体，但并不能影响聚光，只需要保持攻击即可。

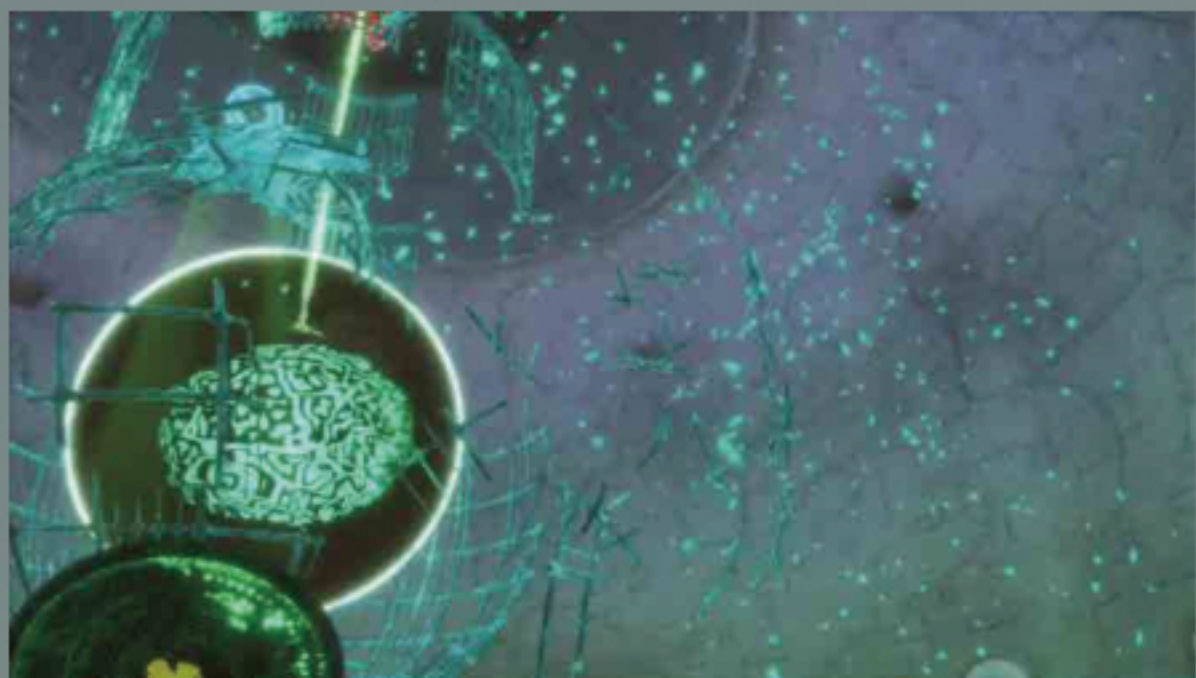
等到外部的框体被打破，雷光终于直接命中核心球体，一切就都结束了……

●村落

在欣赏了一大段催人泪下的结局动画后，会出现一个需要玩家简单操作的感人画面。此时先不要进行任何操作，耐心等待并

回收最后的**提示 (63/63)**。

之后，玩家再亲手发出最后的指示，特里克与小男孩的奇幻冒险也就此落下了帷幕。



附录 全提示列表

完成标识 / 序号	文字内容	触发条件
□提示 (1/63)	这个可怜的大家伙在疼痛中仍然保持警觉……	持续靠近大鹰并等待
□提示 (2/63)	大鹰非常焦躁不安。接近它可不是个聪明的……	持续靠近大鹰并等待
□提示 (3/63)	大鹰似乎十分提防我。我决定离它稍微远一些……	持续靠近大鹰并等待
□提示 (4/63)	大鹰一点也不开心。刺穿它皮肉的长矛似乎……	远离大鹰等待
□提示 (5/63)	我决定帮助它，便试着拔掉它身上的矛……	远离大鹰等待
□提示 (6/63)	它警戒心很强，不允许我靠近长矛。	跳到大鹰身上等待
□提示 (7/63)	我决定与它保持一定距离免得再进一步激怒它。	跳到大鹰身上等待
□提示 (8/63)	我吓了一跳。我万万没想到，那大鹰居然会……	远离大鹰等待
□提示 (9/63)	我猜这个大家伙很久没有吃东西了。	远离大鹰等待
□提示 (10/63)	大鹰紧盯着不远处的圆桶……	远离大鹰等待
□提示 (11/63)	大鹰进食的时候，似乎不喜欢我离得太近……	靠近等待
□提示 (12/63)	我决定退到安全距离好让它安心享用美餐。	靠近等待
□提示 (13/63)	看来它还是没有填饱肚子。	远离大鹰等待
□提示 (14/63)	我决定再去找一些圆桶给它。	远离大鹰等待
□提示 (15/63)	我拿来的食物似乎已经把它喂饱……但它……	远离大鹰等待
□提示 (16/63)	我尽力试图拔出长矛。	在矛旁边等待
□提示 (17/63)	大鹰看起来好多了。但它仍然不能自由移动……	远离大鹰等待



图 28

处，就能攀着尾巴自然下垂到平台下方了。

下方的走道内有 8 个光镜机关：2 个可以正常打开；4 个被无头铠甲挡住，需要用头盔激活；2 个在铠甲士兵背后。被士兵追击时可以回到尾巴所在的内部，跳上其他平台，再以雷光将它们击溃。搞定 8 个机关后爬着尾巴回到上层，这次就可以升起平台，抵达新的区域了。

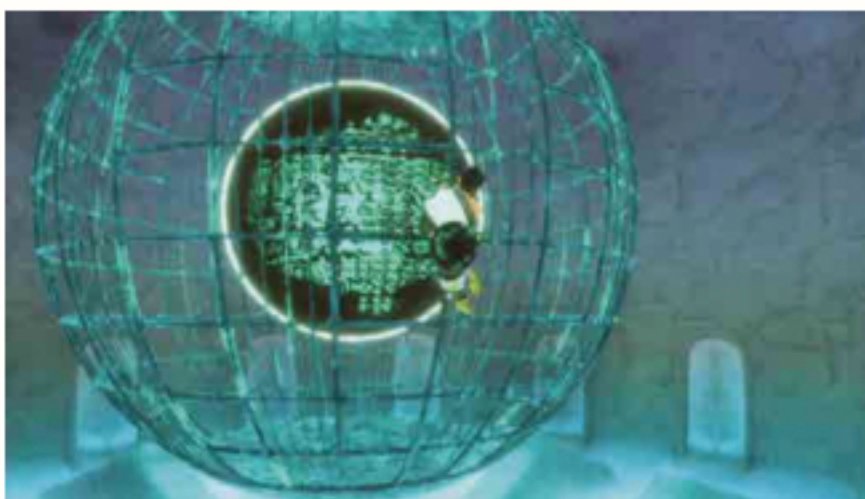
新区域再次出现大量的铠甲士兵，注意在高处也有走动抛矛的敌人。苦战后用光镜聚光射向顶部的圆形物体。进入落下

的物体后，小男孩立刻被关了起来。经过长久的上升过程，他们来到了一个满是圆桶残骸的广场，这里还有个漏网之鱼的**圆桶 (48/48)**可以喂给特里克。

爬上特里克并沿不规则圆柱往上跳跃，最后会抵达风扇般不停转动的设施处。因为危险，特里克无法继续前进。此时原地等待不动可回收一条**提示 (59/63)**。

从特里克身上跳下圆柱，钻过连接处的窄洞，发现被神秘液体包围的球体。这个球体正是一切的“核心”。

●核心房间



快速地往上攀爬。

爬至顶处，发现外围的一圈设备正在不停转动，而解除的机关就在上面。但此时请不要跳上旋转设备，而是在原地等待，回

在核心房间内先不进行任何操作，等待回收**提示 (60/63)**。

用光镜照射核心会使外围的液体回缩，但注意不要让它完全回缩，不然会很快反弹。随着液体的缓慢回缩，小男孩也要逐渐靠近球体，然后再趁机跳上框架，

收**提示 (61/63)**。

之后直接跳上去找到光镜机关，使风扇停下。之后呼唤特里克，它会趁机跳上去。确定特里克离后松开机关，如图 29 所示，直接跳上外围的铁栏，爬到外部与正眺望远方的特里克重逢。

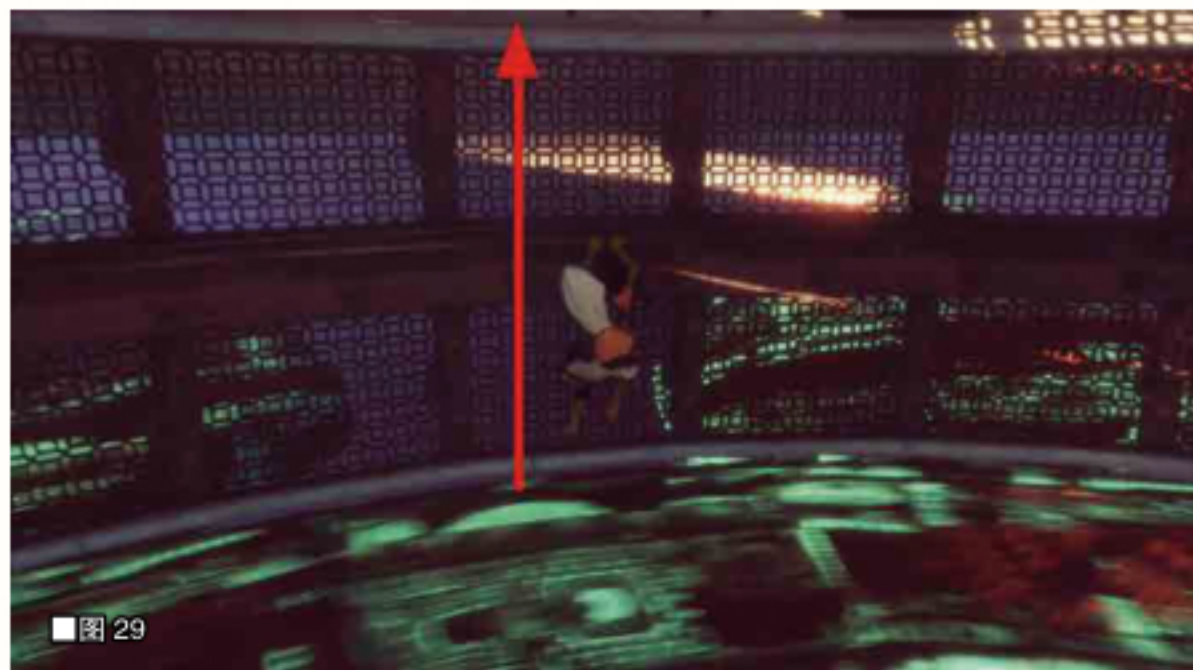


图 29

奖杯攻略

奖杯总数 24 铜杯 9 银杯 7 金杯 7 白金 1

白金难度	4/10
白金所需时间	20 小时左右
在线奖杯	无
最少通过关卡数	3 次
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

白金路线

本作白金至少需要 3 个周目。一周目可按前文的流程攻略完美全收集 + 战斗类奖杯 + 正常通关；二周目主要攻略 5 小时以及无伤通关；三周目继续喂桶，解锁羽毛喷漆。

但这么做难免有些糟蹋了这款游戏的主旨，笔者在此建议各位玩家一周目尽可能凭一己之力进行攻略，用心体验这款游戏想要为玩家带来的那份感动。二、三周目进行全收集以及解锁所有战斗 / 特殊类奖杯，到四周目再对无伤速通发起挑战为佳。

此外，注意不光是收集类奖杯，游戏中所有需要次数（拔 10 个头、抓 10 次尾巴等）来解锁的奖杯都是可以多周目继承的。



最后的守护者

取得条件： 收集所有其他奖杯



纵然远离

取得条件： 一路直达游戏关底



闪电使者

取得条件： 在 5 小时内完成游戏

奖杯说明： 无视圆桶、提示等所有不必要的要素，熟记主线流程并跳过所有剧情动画（被特里克吞下后的回忆以及终盘大段感人剧情都可以按 OPTIONS 键跳过），这些都是速通所必须的。但成功的关键还是在于特里克的反应，考验玩家能否正确下达指示。就如系统部分所说的一样，发出提示时一定要简洁而准确。



刹那使者

取得条件： 在 15 小时内完成游戏



片刻使者

取得条件： 在 30 小时内完成游戏



至尊使者

取得条件： 在不失败的情况下完成游戏

奖杯说明： 在速通过程中，可以同时挑战这个无伤奖杯。最容易出事的位置是平台间的长距离跳跃，其实只要操纵小男孩走到最边缘，等他出现踉跄的硬直动作后再起跳，就能百分百跳出最远距离，规避摔死。挑战无伤时请善用 PS+ 会员的备份存档功能，或者在情势不妙时立刻重开游戏读取 Check Point。注意小男孩下落时最初一秒左右的时间是可以按出暂停的，但之后就会直接判定死亡，无法挽回。



一桶不落

取得条件： 将每一个圆桶都交给特里克

奖杯说明： 必须把每个圆桶都喂给特里克食用才算数。



言无不尽

取得条件： 聆听所有的提示

奖杯说明： 别看这只是个银杯，却是本作最麻烦的一个杯。由于需要玩家在固定时机进行等待，有时候甚至会让人感到十分茫然。等待提示的时候就爬到特里克身上给它顺顺毛吧。大多数提示在玩家抵达指定位置后的 3 分钟左右就会激活，若超过 10 分钟还是没有出现，请读取 Check Point 重新来过。



完成标识 / 序号	文字内容	触发条件
□提示 (18/63)	我决心让它恢复自由。	远离大鹭等待
□提示 (19/63)	对这个区域自由搜查之后，我爬上了大鹭的背……	特里克睡觉后等待
□提示 (20/63)	我在大鹭身旁举起了镜子……	不举起光镜，等待
□提示 (21/63)	虽然被怀疑所困扰，我想如果我好好利用……	原地等待
□提示 (22/63)	我的朋友似乎不情愿游泳。我想是否可以用……	抱着圆桶在平台上不断呼唤特里克
□提示 (23/63)	我们也许能将远处的门破坏掉……凭借大鹭……	在平台上等待
□提示 (24/63)	我决定在一动不动的大鹭周遭彻底探索一遍……	远离大鹭等待
□提示 (25/63)	它使劲挤过那个洞，试图拿到那个壶。	在气味房间内等待
□提示 (26/63)	大鹭对壶里的气味着了迷，不想离开。现在……	在气味房间内等待
□提示 (27/63)	我心急如焚，手忙脚乱地轻拍抚摸大鹭……	战斗后抚摸大鹭
□提示 (28/63)	大鹭找不到前进的路。但我们已经一起经历了……	在小广场内等待
□提示 (29/63)	我仔细搜索，附近肯定有东西。	在钩链房间等待
□提示 (30/63)	我仔细搜索，希望能发现进入下一个房间的路……	在钩链房间等待
□提示 (31/63)	看起来大鹭很喜欢这些罐子。	降下壶后等待
□提示 (32/63)	不知我能否善用让大鹭如此着迷的壶呢……	降下壶后等待
□提示 (33/63)	这条垂下的锁链似乎以某种方式与门连接着……	壶丢到钩链房间后等待
□提示 (34/63)	这个图案令人震撼，有着类似于眼睛的形状……	在两个魔眼前等待
□提示 (35/63)	大鹭对玻璃上的符号感到恐惧，拒绝再往前……	进入房间，在大鹭附近等待
□提示 (36/63)	我饶有兴致地检视了锁链。这个似乎……	站在铁索旁等待
□提示 (37/63)	大鹭似乎想为我指明前进的道路。所以我……	在地面等待大鹭主动站起数次
□提示 (38/63)	我似乎走进了死胡同，但还是搜索着前进的路。	在圆形屋顶上等待
□提示 (39/63)	我在想有什么可以乘在大鹭背上跳过去的……	在圆形屋顶缺口右侧的藤蔓上等待
□提示 (40/63)	这整块区域具有生命，笼罩在奇特的芳香之中……	在缺口边缘反复呼唤特里克
□提示 (41/63)	没有什么别的事可做了。我必须试着跳回到……	在缺口边缘等待
□提示 (42/63)	单凭自己的力量，我无法离开这里……	在水中等待
□提示 (43/63)	我紧紧抓住了大鹭的身体，一起逃了出去……	在水中等待
□提示 (44/63)	墙上的齿轮似乎和这扇门有某种联系……	在角斗场等待
□提示 (45/63)	大鹭似乎不想下水。我决定自己做示范……	要求大鹭下水，僵持等待
□提示 (46/63)	我越爬越高，希望能找到我的伙伴……	在木板上等待
□提示 (47/63)	我在绝望中寻找逃跑的路线……	逃跑中等待
□提示 (48/63)	我让大鹭推动牢笼，越过了障碍。	在笼中等待
□提示 (49/63)	头盔……也许放回一套盔甲上，能显露出……	不用头盔激活士兵，等待
□提示 (50/63)	尽管小路很窄，大鹭似乎还是能挤过去。	在矿道深处等待
□提示 (51/63)	不惜一切豁出去……我狠狠拽了一下戴面具……	在铁甲大鹭背后的机关房内等待
□提示 (52/63)	我必须帮助我的同伴。我非跳不可。	站在高台上，看着下落的大鹭等待
□提示 (53/63)	我的同伴勇敢地努力抵抗。	不破坏天线，等待
□提示 (54/63)	我在想是不是有什么方法可以破坏折磨着……	不破坏天线，等待
□提示 (55/63)	我在高塔外部来回搜索，终于找到了进去的路。	战斗后原地等待
□提示 (56/63)	镜子似乎正好可以嵌入这个台座之中。	在光镜机关前等待
□提示 (57/63)	天花板挡住了我们往上的路。	让电梯上升一次
□提示 (58/63)	我顺着特里克的尾巴，来到下层……	在电梯上等待
□提示 (59/63)	我们只找到一个小洞，只有我能勉强挤过去。	风扇装置下等待
□提示 (60/63)	似乎镜子的光芒在某种程度上，胜过了这……	在核心房间等待
□提示 (61/63)	我用面对危险的决心让旋转的刀锋停了下来。	在旋转设备旁等待
□提示 (62/63)	真不可思议，那尾巴都被切断了，竟然还有……	攻击核心前，在尾巴旁等待
□提示 (63/63)	我别无选择。我得让大鹭离开。	结局动画不发出离开指示，等待



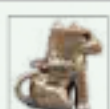


盛装登场



取得条件: 收集小男孩所有的服装并穿上它们

奖杯说明: 二周目开始后, 游戏中主菜单的“选项”下会增加“物品”一栏。根据喂食圆桶的总数依次解锁1个挂饰、4件服装以及特殊物品“羽毛喷漆”。挂饰和服装总共需要喂64个桶, 全部穿一次就能解锁此奖杯。



百发百中



取得条件: 用至少20个圆桶或罐子击中铠甲

奖杯说明: 朝敌人扔圆桶或罐子20次以上, 只要扔中就算一次判定。比较容易完成的地方是后期小男孩从铁笼中脱困后, 为了给特里克寻找圆桶而乘坐铁笼电梯抵达的下层。这里只有1个敌人, 激活它之后与它绕圈并反复用圆桶扔它, 达到指定次数即可解杯。

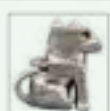


失去想法



取得条件: 通过摘掉至少10个铠甲的头部打败敌人

奖杯说明: 特里克将敌人拍得躺倒在地时, 立刻跑到头部旁按○键握住, 之后朝反方向推动左摇杆就能拔掉头盔。



别待在我背上!



取得条件: 在铠甲的背上至少待30秒

奖杯说明: 这是个比较棘手的奖杯, 需要在敌人拿起武器面对特里克时, 小男孩绕到它背后跳上去抓住并维持30秒, 问题是特里克有可能在中途就直接把敌人拍死, 敌人也会不断地挣扎。比较容易解的地方在第一个天线室, 唤醒特里克后所有的敌人都会拿起武器。此时快速绕到它们背后, 选离特里克最远的那个跳背。注意跳背后敌人亦会反抗, 玩家胡乱推动左摇杆也会造成倾倒, 这么一来就算失败了。建议在敌人抬手试图解开小男孩的手

时往背后推动, 致使敌人松手后立刻放开, 如此循环即可持续留在背上。

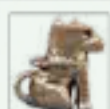


雷光射手



取得条件: 用特里克的雷光击败至少20个铠甲

奖杯说明: 其实流程中有不少必须用雷光才能解决的敌人, 玩2个周目左右就足够了。也可以在终盘涌现大量敌人时主动聚光进行雷光攻击。



千钧一发



取得条件: 让特里克打败至少20个驮着小男孩的铠甲

奖杯说明: 特里克在附近发狂时放任敌人抱起小男孩, 它就会优先解救小男孩。达到指定次数后即可解杯。

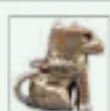


永远的大鸢朋友



取得条件: 为特里克的整个身体上色

奖杯说明: 喂食圆桶96个, 装备“羽毛喷漆”后按○键对特里克使用, 按←/→键可切换颜色。尽可能喷满特里克全身每个角落, 直到解锁奖杯。如果想让特里克恢复原样, 只需将颜色调到原始(不发光的颜色)并喷回原色即可。



熟能生巧



取得条件: 让特里克接住半空中的圆桶至少20次

奖杯说明: 投喂时要注意距离, 确保特里克眼睛亮起黄色光芒后, 投到它嘴巴附近才能直接接住。



天性使然



取得条件: 目睹特里克解决内急问题

奖杯说明: 游戏过程中会出现特里克方便的动作, 在某些宽阔的场景下有较高几率出现。比如中途进入矿坑小广场前的空地, 还有就是终盘停下风扇机关, 看到特里克跳上去后立刻跟进, 也有较高几率看到它在坐下前解决内急。如果与特里克距离太远不会跳杯, 但太近又无法触发, 请多次尝试。其实这个奖杯就是要求玩家常常将视线锁定在特里克身上, 喜爱特里克的玩家一般都能顺利解锁奖杯。



平衡的艺术



取得条件: 携带至少2个圆桶并移动至少10米

奖杯说明: 其实在游戏一开始就可以完成这个奖杯。首要条件当然是现场同时有2个以上的圆桶, 并且场景较大, 有平整的路面。将其中一个圆桶带到平地, 按○键反复放下, 直到这个圆桶以竖立的方式立在地面。之后将第二个圆桶搬过来, 靠近后可以按×键叠在上面。之后抱起重叠的圆桶后微推摇杆, 以最缓慢的速度直线前进即可。需多次尝试。



转身就逃



取得条件: 当特里克在天线室发狂时, 远离特里克至少3分钟的时间

奖杯说明: 特里克只会在前两个天线室发狂, 因此一周目只有两次机会。操纵小男孩始终绕到特里克身后即可。



大鸢巨背



取得条件: 被手推车推起后落到特里克的背上

奖杯说明: 手推车只在角斗场里出现了一次, 如果直接在铁格子底下使用, 弹上去后小男孩会抓住铁格子。如下图所示, 把手推



车拉到阳光的边缘处, 确保弹上去后正好抓不到铁格子。之后就会呈抛物线落下, 恰到好处地落在特里克背上。需多次尝试

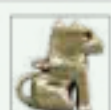


神秘生物学



取得条件: 触碰所有的敌方大鸢

奖杯说明: 在终盘的高塔之上, 小男孩乘敌鹰飞回到平台后, 逐个跳上在场的敌方大鸢即可解杯。



危重护理



取得条件: 尽快移除特里克身上所有插着的矛

奖杯说明: 一旦进入下一大场景或特里克抖毛将矛抖掉, 就会无法解锁这个杯。要求在每次战斗之后立刻检查特里克的身体, 拔掉所有长矛。在中后期的大鸢之战中有些矛是拔不掉的, 无视即可。



项圈



取得条件: 让特里克把头探进每个洞里



命悬一线



取得条件: 至少10次被特里克的尾巴接住而避免坠落

奖杯说明: 参考下图, 在游戏终盘, 特里克扒住墙体苦苦挣扎时, 操纵小男孩爬到它的尾椎部松手下落, 就会出现慢动作的获救镜头。这时只要抓住尾巴就算一次判定, 如此反复几次即可解杯。





最是那低头的温柔

——细数上田文人三部曲

文 古林 美编 蚊子

自公布后又让广大玩家苦等了七年之久,《最后的守护者》才得以在 2016 年年末于全世界范围同时发售。在其催泪的剧情与独特的体验获得无数赞誉的同时,本作也因运镜、掉帧等各类缺陷而受到一定的批判。对于新生代玩家来说,“上田文人”这个名字也许还是比较陌生的,对他领衔开发的《ICO》和《汪达与巨像》两部口碑作品也不甚熟悉。所谓的“上田文人三部曲”究竟是什么样的作品,何以让第三部的《最后的守护者》多年来始终保持着如此高的热度?这个问题的答案,我们或许能从他至今的经历与作品中窥见一二。

打造足以篆刻于记忆中的奇妙神话

——上田文人是何许人也?

上田文人——这个名字时常被老玩家们挂在嘴边,津津乐道。他究竟是何许人也?对于一些刚刚迈入游戏世界不久的年轻玩家来说,或许是个困惑已久的问题。每每聊起各大老牌“神作”,《ICO》和《汪达与巨像》的出现率只高不低,甚至有不少人一谈起上田流游戏,就能立刻引经据典地出口成章,足见两部作品究竟给这些玩家留下了多么深刻的印象。

提起上田文人的作品,人们常常会以“叫好不叫座”来进行评价。确实,除了游戏性强的《汪达与巨像》,《ICO》与《最后的守护者》这两部更另类的作品销量的确不尽人意。目前我们还无从得知《最后的守护者》的盈亏情况,不过可以知道的是,经历过 4 年开发周期的《ICO》和《汪达与巨像》因为参与制作的人数本就不多——《ICO》时约 30 人,《汪达与巨像》时约 40 人——这两部作品早在 PS2 时代就保持了盈利,并且比起日本本土的成绩,海外的评价实在高得惊人,PS2 版的《汪达与巨像》甚至还在北美地区创下了百万销量的惊人成绩。

暂且不提去年刚出的《最后的守护者》,单看 2001 年的《ICO》与 2005 年的《汪达与巨像》这两部口碑上佳的作品,在发售当时给广大玩家带来的感觉完全可以用“惊艳四座”来形容。超乎想象的画面表现与别具一格的氛围塑造让它们迅速成为业界的“另类标杆”,直至今日,仍有大量游戏制作人在它们的影响下打造出全新的作品。

许多日本玩家把上田的作品定位为“氛围游戏”,意指过程中最为享受的是游戏带来的独特氛围,可以从中获得心灵上的治愈。十年如一日的创新精神与慢工出细活的制作原则让上田的作品拥有别具一格的特色,游戏中活灵活现的 AI、美丽动人的大自然与看似平淡却饱含哀愁的故事展开究竟给玩家带来了什么样的感悟?这正印证了莎翁那句“一千个人眼中有一千个哈姆雷特”,谁也无法做出绝对的定论。

至于上田文人为何始终执着于制作“与众不同”的异色作品?我们倒是可以从他的创作理念中找到一些答案。





▲在2011年接受媒体采访的上田文人。

出生于1970年的上田文人毕业于大阪艺术大学。从小就在绘画上展现了出色天赋的他专攻现代美术的油画专业。众所周知，在绝大多数的情况下，一幅挂在墙上的画作只能起到装点环境的作用，是难以在看客脑海中烙下什么印象的。意识到这一点的上田在接触了大量的游戏后，最终下定决心，毅然以自学CG动画技术的方式踏入到“游戏”这个与现代艺术挂钩的领域。之所以会有这样的举动，也仅仅是因为他想创作出“能够给人们留下印象、甚至是足以改变他人的作品”罢了。

在制作商业游戏的前提下，要如何给玩家留下足够深刻的印象？这成了上田制作游戏时的一大要点。用他自己的话来说，就是“不去做自己也不想买的游戏”，而要“把自己想要体验的部分尽可能地做出来”。之所以会在艺术与细节方面追求到个人的极致，也只是为了尽可能地实现他想要获得的娱乐体验。

哪怕多年之后，当已被各大3A游戏养得“嘴刁”的玩家不再为游戏超前的画面表现所折服，《ICO》和《旺达与巨像》依旧是不可多得的经典作品。这是因为哪怕摒弃掉技术层面的优秀之处，他的游戏依旧能用与众不同的内在特色去撼动人心。

创作的精妙之处，在于以作品的真实感去让他人产生错觉，仿佛在荧幕的彼方当真存在着某个精心打造的架空世界。打个比方说，观看恐怖电影时，观众打从一开始就明确意识到自己不可能受到任何伤害，但依旧会为那些惊悚可怖的画面而感到害怕。

上田文人所追求的，正是这样一种源自于玩家自身代入感与错觉的深刻印象。他将自己的游戏以最精简的方式提供给玩家，只有最基本的故事舞台、剧情脉络以及角色关系，这样的框架能够最大限度地引发想象力的膨胀，让玩家与游戏内容产生共鸣，最终把情绪完全投入进去。

绝大多数游戏制作者的业界生涯都得围绕着大量作品来展开，翻看各路“大神”的履历，往往会看到他们早年以“小弟”的身分汲取前人的精华，继往开来，在获取更多的知识与经验之后，再走上通往成功的道路。但在这一点上，上田文人也是一个例外。

从1995年进入WAPP公司算起，上田在游戏业界已度过了近22个年头。但在这漫长的22年里，他却只参与制作过4部作品。除了由上田文人亲手打造的《ICO》、《旺达与巨像》和《最后的守护者》这三款游戏，就只有WAPP时代世嘉土星平台的《灵异》(Enemy Zero)了。

在《灵异》这个开发项目里，初出茅庐的他只是一位当时还算罕见的CG动画师，因此在受到启发的同时，感到束手束脚的上田也决心追求更好的创作环境，于是在《灵异》开发结束后离开了WAPP。1997年，他进入求才若渴的SCE。此后仅凭《ICO》和《旺达与巨像》这两部作品，上田文人的名字就得以响彻海外，甚至有不少狂热粉丝将其“封神”，他本人也正式迈入了一流游戏设计师之列。

上田文人并不会被前人的经验所束缚，“打破游戏惯例”正是上田三部曲的一大特征。在当时，主机游戏的套路已经成型：画面上带有体力值与分数等显眼的屏显UI；与角色进行对话可以解明当前的状况；通过击败敌人来获得成长的主人公；玩家之间、又或是玩家与电脑间的对战……哪怕是今天，以这些要素为核心的游戏依旧比比皆是。

然而早在2001年，上田就勇敢地打破了这些既定的框架与概念，以独树一帜的设计理念为玩家带来全新的体验。比如说，等级、生命值等一般用屏显UI去呈现的情报，《ICO》却通过角色自身特征与气喘吁吁的动作等更直观的方式来表达。干净的游戏画面自然是赏心悦目的，玩家也更容易对游戏产生代入感。这些标新立异的创作理念也为后来的游戏制作者们提供了一种新的方向，如今，我们还是可以从许多包含解谜探索要素的游戏中看到《ICO》的影子。

不断解除机关的冒险游戏《ICO》，以及充满跃动感与压迫力的3D动作游戏《旺达与巨像》。接触过这两款作品的玩家都知道，它们的游戏系统与手感体验都是完全不同的。尽管如此，我们依旧可以从它们身上找到一脉相承的特征，那就是梦幻而美丽的故事展开与潜藏于世界观最深处的一抹“温柔”气息。

无论是上田的哪一部作品，都没有游戏里常见的经典要素，也不会出现容貌惊为天人的

角色，更没有名声显赫的声优阵容与明晰爽快的王道剧情助阵。但上田对于游戏氛围的精妙营造，也许将其形容为一种魔法也不为过。因为，就算没有人人熟知的那些游戏要素，玩家还是可以在游戏的过程中切身体会到他所想表达的那些人文精神。

喜爱上田三部曲的玩家，往往对作品中的一些经典画面难以忘怀。在2011年9月举行的一场评选《ICO》和《旺达与巨像》经典场面的大型活动中，玩家亲自选出了许多让人感动的画面。有笼中洁白无瑕的少女，有断桥边紧抓不放的那只纤纤玉手，还有历经千辛万难终于对巨像挥下最后一击时莫名的哀伤，以及疲惫的少年无声地伸手，指尖轻轻碰触少女白皙的脸颊……

上田的作品还有其他显而易见的共同点，那就是“活灵活现的存在”与“出色的引导过程”。《ICO》的谜之少女尤尔坦、《旺达与巨像》中的巨像与爱马阿格罗，以及《最后的守护者》中的大鹫特里克，它们的形象都“真实生动”得有些难以置信。

大多数游戏里，“具有真实感的非现实主义”正是让玩家产生代入感的关键。可以是基于真实情况改编的故事背景，也可以是让人会心一笑的经典套路，上田则通过跃于荧幕的生动AI去实现这个引导玩家的过程。尤尔坦恬静柔和的目光与行动，阿格罗的忠诚与出其不意的小脾气，还有特里克低头求蹭的亲昵举动……在游戏中，这些栩栩如生的形象由始至终都陪伴在玩家的身边，正因如此，游戏终盘的大转折才能够让玩家所积累的情感一并爆发，代入感也在此刻攀至巅峰。

创刊于1980年的《BRUTUS》是一本至今已有八百多期的超长寿刊物。早期着重于介绍都市生活的这本杂志一向擅长挑选出独特的主题，无论是西洋美术、铁道，还是装潢、佛像与茶艺，杂志都能以巧妙而风趣的文字为读者带来会心一笑的阅读体验。《BRUTUS》曾以上田文人为主出过两本特集别册，分别同捆于高清合集《ICO/旺达与巨像 Limited Box》以及《最后的守护者》的初回特典版中。由于上田鲜少在人前提及与自己有关的情报，因此别册中的内容就显得分外珍贵。



别册的内容解明了上田的成长经历与游戏产生联系的部分过程。幼时就在绘画方面一展才华的上田同时也是一个活泼爱动的孩子。他居住在乡下地方，自己动手制作的各类王道物品就成了他的童年玩具。小时候玩闹而来的经验最终衍生为游戏中的种种细节——人物的走动、跳跃与攀爬，甚至是挥剑刺入、拉弓射箭等比较复杂的动作，都是上田基于幼年的亲身经历设计而成的。

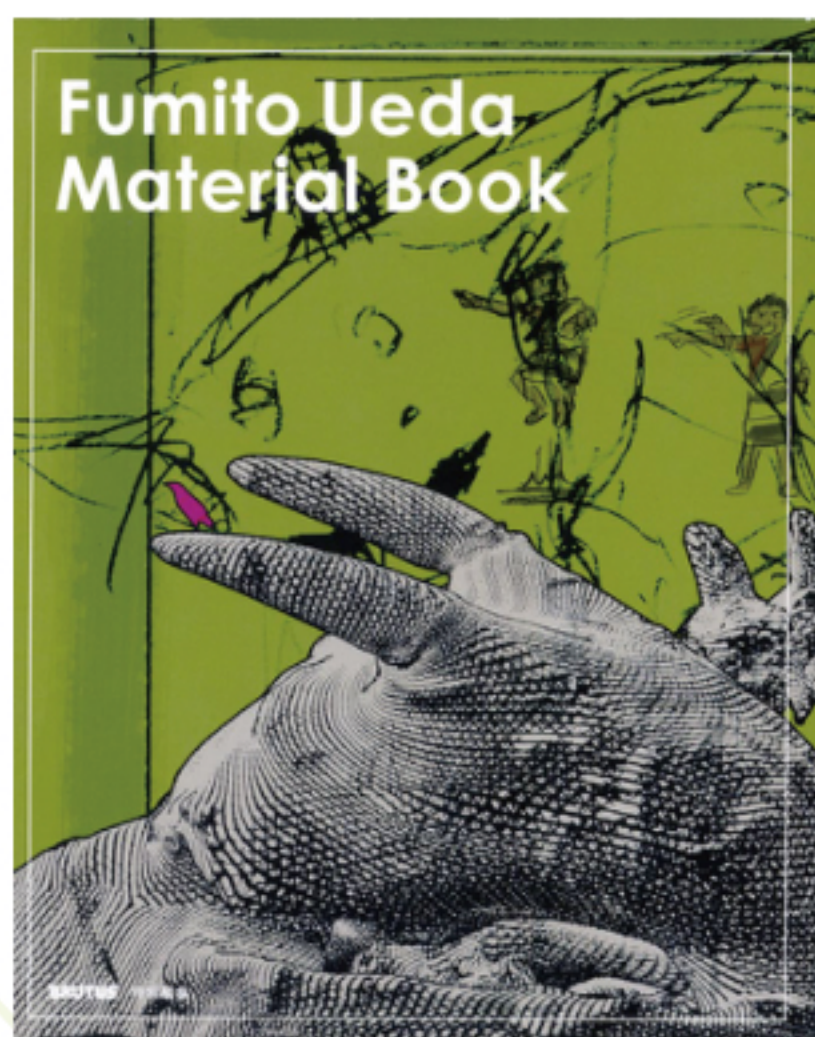
至于同捆于《最后的守护者》的特集，则在不长的访谈中提及了他创作第三部作品时的心路历程。本以为能够顺利完成的《最后的守护者》遭遇了意想不到的技术问题，开发过程可谓困难重重、一波三折。尽管如此，上田还是坚守着创作游戏的初心，在离开SCE后又以Team ICO的成员为核心组建了创意工作室gen DESIGN，并在各方的鼎力支持下以外包的方式完成了他的第三部作品。

帧数问题与运镜方面的明显缺陷，以及极

端得远超两位前辈的“挑玩家”特点让《最后的守护者》一度陷入评价分化、褒贬不一的尴尬境况，所幸其催人泪下的动人故事与特里克栩栩如生的仿真AI还是获得了许多玩家与业界人士的认可。在画面表现的技术方面，来得太晚的《最后的守护者》已无法像两位前辈一样震惊业界，但那只前所未有的“大动物”依旧引发了来自各方的赞叹。看来，上田式的神话还没到该终结的时候。



▲▲两本以上田文人为主题的《BRUTUS》特集别册。



手牵着手，体验温柔的故事与静谧的世界 ——《ICO》

距今约15年前，在2001年年末，首部由上田文人执导的作品《ICO》在PS2平台正式发售。在这款游戏中，玩家需要做的就是开动脑筋去解开场景中的各个机关，与谜之少女一同逃离险境，寻找离开古堡的方式。

对于上田及其开发团队来说，《ICO》无疑是一大挑战。毕竟不仅他本人，就连底下30人左右的开发团队也几乎毫无经验。与此同时，他还要打破当时的惯有规则，去塑造一个让普通人也感兴趣的“不只是主机游戏的娱乐作品”。在开发过程中，比起整个故事，本作更优先于独特的游戏设计。实际上，《ICO》最早是以PS平台作品为目标制作的，甚至早就已经确定了游戏的主要系统。但由于开发过程遇到太多的问题，周期拖长，中途只得顺应硬件的更新换

代而改上PS2平台，这与后来《最后的守护者》的经历也有一定的相似。

《ICO》的主人公是一位年仅13岁的少年，名字就叫ICO。长有双角的他拥有比常人略强壮一些的身体，村子里的人们遵从古老的传承，将长角的他视为祭品，直接关进了神秘的浓雾城堡。在那里，少年ICO与充满谜团的笼中少女尤尔坦相遇了。被ICO救下的少女拥有雪白的肌肤，在昏暗的古堡中发出微光，纤细得过分的身材让人心生怜爱。很快ICO就发现，徘徊在古堡内的黑影怪物正在疯狂地追捕这位纯白的少女。尽管两人语言不通，但这次命运般的邂逅还是让ICO牵起了尤尔坦的手，一起踏上逃离古堡的小小旅程。

《ICO》的游戏体验在当时十分罕见。玩家



化身为瘦小的少年，与通过AI脚本实现自主行动的少女互相配合，解开含有解谜要素的各大机关。游戏没有等级概念，也没有敌我胜负之说，就连画面上惯有的各类屏显情报也被摒弃得一干二净，常见的演出方式尽数消失。

排除了所有游戏惯例的《ICO》通过奇妙的代入感，把这个架空世界的美妙氛围完整地呈现在玩家面前。是的，没有任何多余的设计，一切只为了让玩家沉浸在这个静谧的游戏世界。正是因为这份独特的体验，让《ICO》在全世界范围内得到赞赏无数，还斩获了多个奖项，甚至拥有在被誉为游戏界奥斯卡的第五届“AIAS”获得最多提名的殊荣。Team ICO这个由许多零经验新人所组成的特殊团队因此声名大噪。



我不能放手，
否则就是
放开了我的灵魂。

再来看看《ICO》的细节。2001年，上田文人对细节的追求就已经到了让人叹服的地步。从ICO与尤尔坦形象上的差别就可以看出这一点。作为一位开朗而活泼的少年，ICO跑起来也充满了动感与活力，而尤尔坦则要文静优美得多；爬梯子的时候，ICO会蹦蹦跳跳地快速往上攀爬，尤尔坦却总是小心翼翼，一步接一步地前进。不少玩家在看到大风车下能够荡起涟漪的水坑时，才猛地意识到，游戏里的水竟能做出这样的效果。还有形状不一的树冠，以及每棵树上随风飘动的叶子，出色的画面表现技术让当时的无数人震撼。

当游戏进入后半部分，谜题与动作难度都有所提高，ICO与尤尔坦也会不可避免地面临更为紧张的局面。但对于玩家来说，《ICO》依旧是一个“温柔”且“静谧”的作品。游戏的大量细节都透露着罗曼蒂克的气氛，少年与少女总是手牵着手，珍视彼此。就连存档时坐在椅子上的短暂休憩，玩家也能捕捉到尤尔坦始终注视着ICO的温柔目光。

流程不过短短数小时的《ICO》为我们展示了一个并不算复杂的故事，无非就是一场少年护着少女的逃亡剧。但正是“手牵着手”这个看似简单的动作，却为整部作品增添了一份值得深思的悠长韵味。

实际上，刚进入游戏的玩家可能会感到一头雾水。为了追求极致的代入感，上田将“减法原则”贯彻到底。《ICO》并没有明确的剧情提示与角色对话，也没有采用当时常见的配乐煽情。玩家会在固定的事件或遇到敌人时听到乐曲，平时就只能与风声鸟鸣、主角的喘息等环境音作伴。在



这个安静得过分的游戏世界中，就连寥寥无几的台词与文字都采用了架空的语言。一周目时，玩家甚至无法得知尤尔坦究竟说了些什么。

——但那又如何呢？

蕴含在作品中的那份温柔与梦幻丝毫没有因此减弱，反而因为玩家情不自禁地代入而变得越发强烈起来。试想像一下，年少而纯真的你与美丽的少女萍水相逢，为了保护这位弱不禁风的少女，你不顾一切地迎战未知的黑影敌人。在层层笼罩的秘密与危险之中，你别无他法，必须紧紧地握着少女的手，牵引她与你一起前进。用心聆听她那神秘的语言，从她表情的变化去揣测心底的真意。

也许你会不自觉地想象：当你紧握着她的手一起奔跑，她在想些什么呢？第一次看到从未见过的壮丽风景时，她是否感到开心？而当你放开了她的手，在四周仔细探索时，孤身一人的她会不会害怕？甚至是偶尔一次的回头，会不会刚好发现她正把视线投注在你的身上？

人类的想象力是无限的。在简单得过分的主框架下，五花八门的联想更是自然而然地爆发出来。为了让玩家的代入感更强，

游戏还故意做了个有些“坏心眼”的设计。如果玩家远离少女超过一定时间，不知从哪里冒出来的黑影敌人就会强行将少女抓走。失去少女代表了游戏的结束，这迫使玩家必须与少女保持着相近

的距离，想方设法去找出她可以通行的道路，再牵着她的手一起前进。这个设计促使玩家在解谜的同时中对少女尤尔坦产生感情，不得不保护她的念头也随之萌生。

《ICO》是一款能让人变得温柔的作品。当玩家将耐心与注意力全部倾注在惟一的少女身上时，所能产生的依恋与喜爱之情是难以想象的。结局时不得不松开的那只瘦弱的手、每次呼喊都会自动呈现在玩家眼前的道路、不断崩塌的古堡与水面上的一叶孤舟……种种回忆与ED曲《You were there》的动人歌声交融为一，无不在触动玩家的内心。

你所做的一切都是徒劳的。悲伤的结局早已注定。强烈的不甘与丧失感迅速地袭击了你。然而哀伤过后，在白色沙滩的尽头，海浪正在缓缓拍打着少女纯白的身影，黑暗尽数消失。没有任何人能告诉你这个结局究竟是梦境还是真实，一切还是取决于你自己的想法。

这种如梦如幻的韵味，正是《ICO》最难能可贵的一面。

可惜的是，就算在海外引起了巨大的轰动，上田文人也不得不面对现实：《ICO》并没有成为一部可以轻易推荐给朋友的作品。它没有跌宕起伏的精彩剧情，也没有紧张刺激的战斗画面。淳朴的少年与纤弱的少女只是在古堡的每个房间细细探索并解开机关，偶尔坐在椅子上稍作休憩，然后再度启程。许多喜爱通过游戏去追求刺激感与故事性的玩家还无法接受如此安静的作品，并且因为当时的媒体还不够发达，再多的赞誉与奖项也无法准确传达给那些潜在的玩家。

不过，据上田文人的老搭档——制作人海道贤仁所说，《ICO》在海外因游戏系统的革新而大获好评，在日本本土也以其独特的世界观与出色的氛围营造而得到认可。而且，有别于主流游戏的柔软氛围让《ICO》在女性玩家间引发热议，在官方当时所统计的调查表上，男女玩家的比例高达6:4。

《ICO》没能成为上田口中的“连不玩游戏的OL小姐姐也愿意一试的娱乐作品”，但它所取得的成绩却是毋庸置疑的。名声大噪的Team ICO也因此开始了下一个大胆的挑战——企划代号为“NICO”的新作品。



▲当ICO累得在石椅上睡着，尤尔坦会温柔地注视着他。



一骑红尘，圆你年少轻狂的凄美英雄梦

——《汪达与巨像》

要想拯救那名少女，你必须击败栖息于这片土地的所有巨像。

完成《ICO》这个艰难的初次挑战后，又过去了四年的时光，Team ICO 的第二部作品《汪达与巨像》终于在 PS2 平台上发售。时为 2005 年 11 月，已是 PS2 盛世的末期，在这个时候飒爽登场的《汪达与巨像》却牢牢抓住了广大玩家的眼球。

让前作粉丝吃惊的是，上田文人并没有受缚于前作绝佳的口碑，转而打造了一部与静谧的《ICO》截然不同的作品。作为一款以战斗为主轴的游戏，《汪达与巨像》的动作性非常强，难度也相当高。玩家需要操纵名为汪达的少年手持一剑一弓，与充满压迫感的巨像展开惊险刺激的战斗。由知名作曲家大谷幸创作的配乐气势磅礴，每当玩家想方设法攀上巨像、BGM 瞬间高昂的时候，一往无前、英勇无畏的英雄情怀扑面而来，让人热血贲张，难以自拔。

为什么会在第二部作品出现如此剧烈的变化？这是因为上田在游戏上的方向性产生了改变。意图让“普通人”也产生兴趣的《ICO》最终未能成功开拓目标玩家群体，反倒在日本得到大量诸如“氛围优秀但比较另类”、“难以推荐给他人”的评价。而在《ICO》的开发结束后，上田需要从分别以“男”、“女”为关键字的两份企划中选出其一并进行制作。其中的“男”指的就



是少年汪达，而“女”则是各方面都南辕北辙的一款 2D 解谜游戏。在《ICO》销量平平的情况下，上田压根无法想象“女”企划在商业上的美好前景。最终，他还是决定顺应主流去创作一款更“核心”的作品，那正是以“爽快动作游戏”为目标开发的《汪达与巨像》。

然而在开发过程中，他逐渐察觉到手里的半成品越来越像个“普通的游戏”。为了给游戏增添足以“扣人心弦”的特色，《汪达与巨像》经过了不断的调整，才终于成为如今我们看到的樣子。

与《ICO》一样，《汪达与巨像》的故事简单明了。黑发少女莫诺因为某个未知的仪式而丧失了灵魂，为了重新唤醒她，少年汪达偷来往昔之剑，踏入了世代禁忌的远古之地。传说中，这里能够找到操纵灵魂的术法。汪达与神殿内的天音多尔冥做下交易，决定不顾一切地与爱马阿格罗踏上征途，仅靠一人之力去击败无比强大的

十六巨像。每破坏一个巨像，神殿内对应石像就会破碎，当十六石像全部被摧毁，汪达就能换回少女的灵魂。

巨像拥有人形、兽形，甚至是鸟类的形态，栖息在盆地、湖边与沙漠等各种地方。故事的舞台“远古之地”就是一张巨大的地图，十六巨像的生栖地通过相当超前的“场景无缝连接技术”分散地融入到同一片大地之中。能够在广袤的土地里与马匹肆意驰骋的爽快感，甚至会让人产生身处开放世界的错觉。接连挑战十六巨像的壮举也让玩家始终保持着高扬的情绪。

在攻略之余，玩家也可以在远古之地四处闲逛，享受这个地形生态五花八门的自然世界。大地上还栖息有蜥蜴、飞鸟、鱼类等各色小动物，按 R1 键就可以抓住它们。地图 4-B 处的崖壁则是一个绝妙的观光景点，只要抓住正在空中翱翔的大鸟，汪达就能在腕力耗尽或脚碰地前持续滑翔，以俯视的角度尽情欣赏远古之地的美景。



▲远古之地的完整地图。

与简洁到惊人的《ICO》相比,身为动作游戏的《汪达与巨像》还是采用了最低限度的屏显情报。但那并不是什么复杂的角色属性或经验值,就只有“体力”与“腕力”两项。每次击败巨像或食用各地的蜥蜴尾巴和果实,都能够提升汪达这两项能力。除了特殊情况外,游戏里无法得到新的武器和道具,玩家必须凭借自己的观察与判断力去解决每一只巨像。

当然了,上田的“特立独行”并没有在这款作品里缺席。《汪达与巨像》是一个只有“巨大型BOSS战”的游戏,时至今日,我们也难以找到一款和《汪达与巨像》类似的纯3D作品。游戏的目的就是找出盘踞在远古之地各处的巨像并逐一击倒,每一只巨像都有固定的弱点,玩家需要操作汪达进行攀爬与跳跃,千辛万难地接近它们的弱点并施以剑击。

为了让所有开发成员都全身心投入到巨像的创作中,《汪达与巨像》里没有任何杂兵。更浅显易懂地说,这就像个“将BOSS战单独抽出来”的动作角色扮演游戏。因此除了惊险的BOSS战外,游戏的其他时候就是骑着马在四处探索,吃吃果子射射蜥蜴,寻找下一个巨像。整个世界仿佛就只剩下一人一马,在超然物外的孤独感中,驰骋于苍茫的大地。

《汪达与巨像》最让人震撼的,无疑是名为“变形碰撞”的新技术。在《ICO》,我们见识到能够自然做出反应的角色AI。《汪达与巨像》则再度跳出常识,在“变形碰撞”这种物理算法的支持下,玩家可以操纵主人公在移动的巨物上自由行动,彼此的物理接触还会产生相应的反馈与影响。

游戏通过十六场激昂亢奋的巨像战将这种技术发挥得淋漓尽致。玩家必须牢牢抓住不停动作、甚至是挣扎的巨像,看准一切机会进行跳跃攀爬,接近它们的弱点。实际上,“变形碰撞”就是整个《汪达与巨像》的系统核心,以此为基础,上田等人创造出一个自由度惊人的广阔世界。由于提升腕力是攻略本作的关键,有些粉丝也会戏称本作为“握力游戏”,就连开发人员,也坦言他们特别执着于游戏中的“抓握动作”。

尽管游戏类型完全不同,《汪达与巨像》还是在故事展开与氛围营造方面延续了《ICO》的

特色。两部作品基本上出自于相同的开发团队,《汪达与巨像》的早期企划代号“NICO”也包含了“Next ICO”的意思。似是而非的故事框架、身临其境的代入感与让人难过的剧情发展,再一次直达玩家心底深处的那片柔软。

面对形态不一、充满视觉冲击的十六巨像,斗胆发起挑战的汪达显得那么瘦弱,蚍蜉撼树般的无望让人无所适从。如果不看任何攻略,玩家必然会不断地碰壁,不断地重来。代表抓握动作的R1键可能在不知不觉中就按到手指抽筋,巨像挣扎或受到攻击时手柄的抖动也让人茫然而疲惫。

——仿佛汪达自身的茫然、恐惧与疲惫,也全都传达到你身上一样。

牢牢抓紧巨像并努力爬上那庞大的身躯,然后举剑刺向发光的弱点……勇猛果敢的战斗设计在让玩家亢奋的同时,又通过独特的演出埋下了让人在意的伏笔:每次以最后一击终结巨像时,悲伤的鸣叫与漆黑的触手都会贯穿汪达的身躯,一切陷入不安的黑暗。

随着巨像一只接一只地倒下,汪达与阿格罗也疲惫不堪、遍体鳞伤。当他们历经千辛万难,终于踏上通往第十六个巨像的大桥,等待着他们的却是悲痛的别离。就连始终陪伴左右的爱马阿格罗也落入无底的深渊,汪达不得不真正地孤身奋战,最后一搏。

失去灵魂的少女莫诺与主人公汪达之间究竟有什么样的关系,官方始终没有言明。游戏从头到尾就只有那么二十来句对白,根本不足以解释这个故事的来龙去脉,一切都只能“任君想象”。

但有一点是不容置疑的,那就是汪达愿意为这位少女牺牲自己的一切。

神魔未知的多尔噶早已警告过他:“你将会付出惨痛的代价。”而到了最后,我们也确实看到了代价是多么的残酷。汪达甚至无法维持人类



▲美轮美奂的自然景色也是本作的一大看点。



▲让汪达甘愿献出一切的少女莫诺。

的模样,化身为黑暗的聚合体,失控地与族人战斗。最终惨遭封印,只能维持小小的黑色人影,不甘心地朝女孩跑去。

与少女相关的剧情看起来并不多,玩家却一次又一次地回到她的面前。被黑暗贯穿的汪达每次都会自动返回神殿,温柔地看着沉睡的少女,聆听多尔噶的下一条提示。石台上的少女永远不会像《ICO》的尤尔坦一样,体贴地陪伴在汪达的左右,但她却是汪达坚持下去的惟一信念——这就是游戏希望玩家去切身体会的坚强意志。

——你所做的一切,全都是为了这个女孩。

盗取族中的神剑,踏入代代禁忌之地,接触神秘的存在,是为了这个女孩;擅闯平和宁静的生栖地,挑战体型庞大的无辜巨像并残忍地杀害它们,是为了这个女孩;就算伤痕累累、筋疲力尽,就算最亲密的搭档落入悬崖,你还是不能放弃,因为这一切——都只是为了这个失去灵魂的女孩。

汪达——也就是你,必须成为这个女孩的“英雄”,只属于她一个人的“英雄”。

只有接受了这个设定,玩家才能真正地沉醉于《汪达与巨像》的世界。而在游戏的最后,上田文人再次通过简单的操作把玩家的情绪推向最高点。身后是强大的封印之泉,画面中的黑影已经失去了少年汪达的轮廓。你依然可以操纵他,





可以让他跳跃、奔跑，徒劳地伸手。在封印的强大吸力下，汪达永远无法抵达少女的身旁，但只要你不松开摇杆，就可以永远地挣扎下去。

正是因为那种盲目而强大的信念顺利植入到玩家的内心，《汪达与巨像》的结局才显得那么

动人。少女最终苏醒过来，瘸着腿的阿格罗也回到了神殿，付出惨痛代价的汪达消泯于封印之泉，少女却从中抱起了一个长角的婴儿，意味深长，引人遐想。

上田曾在访谈中承认《ICO》和《汪达与巨像》的故事发生在同一个世界，游

戏终盘登场的长角婴儿正是为了让玩家意识到这一点。但两者间的时间关系并不明确，在少得可怜的线索下，玩家也无从推理出彼此的联系。

这款作品的成功远比《ICO》要直观得多。更高的销量、更好的口碑，以及更多的殊荣。在

2006年3月的“GDCA（游戏开发者选择奖）”颁奖典礼上，《汪达与巨像》力压群雄大获全胜，斩获包括“2005年最佳游戏”在内的5个奖项。

与此同时，《汪达与巨像》也因其丰富的游戏性而成为一款不那么“挑玩家”的作品。就算未能代入体会游戏的剧情，玩家也可以通过紧张而刺激的战斗去获得快感与满足，Time Attack与BOSS Rush模式让世界各地的大神玩家纷纷出手，无数巧妙的飞跃技巧与难以置信的超快速挑战记录让人目瞪口呆。

这样的作品，其生命周期注定是更长的，也更适合推荐给别人。遗憾的是，由于巨像的体型过于庞大，《汪达与巨像》的运镜时常陷入混乱，PS2上的帧数也不太稳定，这不免为游戏的体验带来了一些负面影响。不过瑕不掩瑜，《汪达与巨像》与《ICO》一样，也成为了一款经典名作，在多年之后，依旧占据着玩家心中一隅的位置。

有一种优秀，它能勾起你内心深处的回忆 ——《最后的守护者》

《ICO》之后，是代号有“Next ICO”之意的《汪达与巨像》。顺理成章的，上田第三部作品《最后的守护者》中的大鹫“Trico（特里克）”，也隐含了“第三部（Tri）ICO”的意义。值得一提的是，日文标题《食人大鹫特里克》的Logo还带有其他版本所没有的深意。为了体现游戏的本质，上田文人特地设计了包含多种字体的标题：“食人”的字样显得比较成熟，“大鹫”则带有战斗的肃穆感，“特里克”的片假名暗含女性般的纤细。

在2009年的E3首度公布并引起轰动后，本作在一年后的TGS上宣布发售日为2011年内。掐指一算，《ICO》四年，《汪达与巨像》四年，现在《最后的守护者》也是四年的节奏，就在玩家纷纷感慨上田的开发速度实在够“稳定”时，情况却骤然恶化。2011年，《最后的守护者》宣布延得“遥遥无期”，美国游戏业界情报站Gamasutra也在年底公开了上田本人已从SCE离职的消息。

音讯全无的《最后的守护者》已被“腰斩”的消息就这样传了好几年。2013年，SCEA的Jack Tretton甚至亲口表示开发已经中断。这个消息让“胎死腹中”的说法愈演愈烈，最终还是由上田亲自出面否认才总算平息下来。

经历重重波折，《最后的守护者》在2016年年末才得以面世，此时距离该作的构思已经过去了10年之久。在10年前《汪达与巨像》的开发正式结束后，上田立刻就开始了《最后的守护者》的相关工作。在他的预想里，《最后的守护者》的开发完全建立在《ICO》和《汪达与巨像》这两座基石之上，有前两作的经验与技术打基础，《最后的守护者》理应是可以更快面世的作品。

然而谁都没有料到的是，这款以“缩短开发时间”为目标的作品却经历了最漫长也最艰难的制作周期。近10年的时间、约80人的开发团队，与前作相比，无论是人力还是时间都在成倍地增长。

尽管本作最终从PS3改到了PS4平台，画面表现却跟七年前的PV相似，并没有什么飞跃性的进步，甚至还删减了许多以前在官方画面上看到的要素。上田曾在发售前的访谈中提及，



▲日文标题的Logo采用了多种不同风格的字体。



在我的回忆中，
它的目光
始终那么温柔。

PS3 版的掉帧问题相当严重，团队不得不在这数年间持续进行技术调整，最终还是移植到 PS4 平台之后才得以解决这个问题。由于更换平台也意味着更换整个引擎，团队还得用现成的素材重新将游戏构筑成型，枯燥地将已经做过的事又重复一次。

《最后的守护者》的游戏类型与操作手感更偏向于《ICO》，但又融入了《汪达与巨像》的“变形碰撞”技术，成功打造了特里克这只独一无二的“巨大生物”。与自主行动的 AI 角色进行互动的同时，也可以爬上特里克巨大的身躯做出其他行动。在此基础上，制作组还尽可能地追加了更真实的“触感”。比方说抓住《汪达与巨像》的巨像时，抓握的位置会固定在最初接触的地方，但《最后的守护者》却新增了一个缓冲下坠的微小位移，并且带起羽毛的摇动。

对前两部作品的反省与修正成就了这只“大鸮特里克”。巨像只能在固定的空间内动起来，与周围地形的互动也很少。但特里克却与它们不同，制作组在它的 AI 上花费了最多的心思，让特里克做出大量与场景互动的举动。比方说好奇地把头钻进窄处，四处嗅味道，偶尔还会停下来自顾自地挠痒痒。通过这些动作上的细节，能够不断提升特里克的存在感与现实感，让更多的玩家产生特里克实际存在的错觉。

无论从哪个方面去看，大鸮特里克都是《最后的守护者》这款游戏的精华。

它并非存在于现实的生物，而是类似于狮鹫与龙的幻兽。在梦幻的基础上，它又融合了狗、猫与鸟类的特性。毕竟游戏所能够表现的终究是有限的，不能全靠妄想去进行创作。

上田本人成长于“动物家庭”，家中饲养着大量的动物。因此他对动物的行动习性十分了解，根本不需要特别去额外调查。在 2009 年的 E3 获得巨大反响后，许多人问他究竟如何创作出大鸮这么仿真的动物。据上田本人所说，大鸮是多种日常生活中常见的动物的集合体，而最接近大鸮动作本源的生物则是“猫”，咕噜噜的哼鸣、柔软的身躯与强大的跳跃力均来自于身体能力尤为优秀的猫。

特里克的行动模式和更学术性的脚本运算相比，多出了一份不可思议的“生命感”。当然了，归根结底，它也是依靠复杂脚本呈现出来的虚拟形象。然而比起过去大多只能按照指令做出简单行动的游戏动物，大鸮却让人产生了一种压倒性的错觉，它仿佛真是一种实际存在的新生物。

比如说，许多动物都能够让眼睛和耳朵的机能“分离”开来。眼睛正盯着某处，耳朵却始终注意着周遭情况，特里克也能将动物的这种特性体现出来。举手投足均让人感到熟悉，却又因为是一种原创的生物，它的生态不存在“正确的答案”，朦胧而神秘的背景设计反而让它更加生动起来。

据知名游戏网站 VGChartz 统计，截至 2017 年 2 月 11 日，《最后的守护者》的实体销量已超百万，其中以欧洲和北美市场最为火爆，各国玩家的评价也多以正面为主。但从结果来看，《最后的守护者》的销售成绩不算特别理想。此外，在《ICO》和《汪达与巨像》就相当明显的掉帧与运镜问题不但没能解决，甚至变得更为严重，这也成了许多玩家所诟病的一大问题。而另一个足以把《最后的守护者》的评价推到风口浪尖的原因，则是比前两作更为“极端”的“挑玩家”特质。

本作最核心的主题就是“与动物的沟通与相处”。坦白说，如果是不喜爱动物的玩家，也许无法从本作找到多少乐趣。因为只有对大鸮特里克产生感情，这个游戏才算是真正的开始了。

更甚者，若玩家没有与动物相处的经验，还会对特里克的 AI 产生一些误解。在发售初期，有不少知名玩家先后直播了这款作品，很快，“大鸮 AI 十分垃圾”的说法就四处传开，甚至引发了一些针锋相对的骂战。就游戏这种娱乐载体而言，那样的 AI 究竟是好是坏？这个问题的答案非常主观，着实不好回答。但动物爱好者却可以肯定地告诉你，特里克的 AI 的确十分“真实”。

家里养过猫猫狗狗的读者应该知道，动物对于人类发出的指令，往往需要循序渐进的“反应”过程。比方说一个简单的握手动作，饲主首先得发出让动物来到身边的指令，耐心等它过来后，再去提出握手的要求。步骤必须简洁而清晰，切忌不断用其他指令去进行干扰，否则动物就会被乱七八糟的指令打乱思路。

特里克之所以栩栩如生，正是因为它能够把这些“反应”也表现出来。当玩家需要它站上某个墙面时，首先得把它叫到墙壁旁，之后再发出跳跃的指示。特里克不会立刻起跳，因为身处陌



生环境的动物就是这样的。它要左右看看，掌握四周的环境，确认没有任何危险之后，才会听话地起立。

在仿真到惊人的 AI 支持下，《最后的守护者》将幻想与现实巧妙地融合在一起。极度“挑玩家”的本作带来了一种难以形容的崭新体会——它不但通过催人泪下的动人故事给玩家留下深刻的印象，还能巧妙地勾起玩家自身的珍贵回忆。

有许多人通过这款游戏回想起与宠物相处时的点点滴滴。忠诚听话的狗狗，有点小傲娇的猫主子，甚至是那只会从你掌心啄食的金刚鹦鹉。现实世界仿佛真的与幻想重合到一起。荧幕之外，你的宠物始终坚守在你的身旁，而在荧幕之内，它成了最强大的巨型护卫，将梦回少年的你牢牢地护在自己的羽翼之下。





最初的警戒疏离到奋不顾身的保护，特里克的变化也越来越明显。它越来越像陪伴在你左右的某只可爱的宠物，目光温柔，眼里心里满满的全都是你。

它重视你。可以为了你翻山越岭，克服所有的恐惧，甚至在敌众我寡的情况下与同胞展开大战。就算被死死摁在地上，咬住全身各处的致命弱点，它的目光也总会

不自主地寻找着你的身影。

为了你，它竭尽所能，做到力所能及的一切。

早期在粉丝间曾经有过一种说法，将《最后的守护者》戏称为“逆《ICO》”。理由是特里克与小男孩的关系就像是把ICO与尤尔坦的立场调转过来，这一次，AI自主行动的特里克才是强大而勇敢的保护者。真要这么说，《最后的守护者》

就如前文所说的，当你对特里克产生了感情——也许会因为它低头求食的举动而欢欣雀跃，费心搜寻每一个圆桶去投喂，又或是在战斗之后紧张地摸索它身上的长矛——那么，这个少年与巨兽的神话就正式掀开了帷幕。

动物的世界总是那么单纯，你对它的付出总能得到更多的回报。随着游戏的逐渐深入，从

又何尝不是一款“逆《汪达与巨像》”呢？这一次，玩家才是被放到心坎里的那一方。

与上田的前两部作品一样，《最后的守护者》也有个出色的开放式结局。在长达7分钟的ED曲之后，已经长大成人的男子高高举起少年时遗落在泥土中的光镜，炫目的光芒冲天而起，穿透层层叠叠的云层，直达遥远的巢穴底部……黑暗中亮起的那两双莹绿色眼睛，总算是挥去了玩家心中的阴霾。

苦后回甘，一切又再次充满希望。



道一声珍重，品尝蜜甜的忧愁 ——结语

上田文人曾经说过：“哪怕心中希望游戏不走向悲伤的结局，可如果那是最好的做法，我依然会做出那样的选择。”

三部曲的结局都带着一股挥之不去的伤感，或许正是这种“最优选择”的结果。

2014年的夏天，上田文人的创意工作室gen DESIGN正式公开了官方网页。从那一天起，主页上的招募公告就从未撤下。我们无从得知上田从SCE离职的具体缘由，但可以看出，他依旧行走在自身所坚持的道路上。

gen DESIGN的成立契机是为了打造可以专注于创作的自由开发环境，继续去追求全新的表现形式与游戏创意，而上田也言明内心已有几个关于第四部作品的想法。为了继续制作自己想玩的游戏，也为了贯彻自己的创作理念与游戏艺术，gen DESIGN这个工作室也许同样源于上田文人的“最优选择”。

在笔者的记忆里，上田三部曲无一例外，都是以满面的泪水迎来完结。急转直下的终盘剧情

与残酷得过头的结局设计总是让人陷入踌躇不定、进退维艰的境地。先是在白沙海滩旁茫然地醒来，再是在强大封印下无力地奋力挣扎，强烈的不甘与无奈总是萦绕在心头。而最近的一次体验正是来自《最后的守护者》，在被泪水模糊的画面下，不得不发出指令让满目疮痍的特里克离开的那个瞬间，再度成为了不可磨灭的记忆，篆刻于脑海的深处。

无论是口碑绝佳的《ICO》和《汪达与巨像》，还是后来风波四起的《最后的守护者》，它们都不是“最好”的游戏。可就算带有不可忽视的缺点，它们依然通过独一无二的游戏体验让人留下了无比深刻的印象，成为一段弥足珍贵的回忆。

从这三部作品，我们也能找出上田式童话的一种“套路”。在忧愁的离别之后，温暖人心的希望之光总会出其不意地到来。也许在不久的将来，上田文人的gen DESIGN就会带着更



▲gen DESIGN主页下一张标有“And more”字样的图片。右侧的机械人形草图引人遐想。

超前的游戏创意，忽然出现在我们的眼前。而玩家需要做的，也不过是放飞自己的想象，期待彼此的再度重逢。





本作相较前作在画面上有明显进步,关卡设计与操作手感依旧出色,虽然整体难度有所下降,但对初次接触该系列的玩家来说更易上手。而作为本作最大特色的变身系统可谓相当有趣,桑塔的各种动物形态对应了不同能力,使得玩法变得十分丰富。此外本作的收集物数量也增加了不少,耐玩度更高。

桑塔 半精灵英雄

Shantae: Half-Genie Hero
2016年12月20日
售价为19.99美元

WayForward

动作 美版
无对应周边

本地1人

PS4

基础说明

游戏操作

按键	作用
方向键 / 左摇杆	移动
△	魔法舞蹈
□	攻击
×	跳跃
○ / R2	使用魔法
R1	切换魔法
L2	后退闪躲
触摸板	呼出菜单

游戏画面



- ① 爱心, 相当于 HP
- ② 魔法, 按 L1 键切换种类, 按 ○ / R2 键使用
- ③ 魔法能力槽, 使用魔法时消耗, 可拾取道具或在浴室泡池水回复
- ④ 晶片, 可用于购买各种物品

设施

工坊 (Workshop)

推动主线剧情的地方,桑塔的舅舅就在这里进行科技研究。



天空孵化处 (Sky's Hatchery)

与这里的妹子对话可骑乘大鸟前往地图各大关卡。



浴室 (Bath House)

这里的池水可回复魔法能量与爱心。



物品商店 (Item Shop)

使用晶片购买各种物品的地方,除了补给道具外,还会有各种增强桑塔能力的魔法遗物出售。



美术馆 (Art Gallery)

这里可以自由观看本作的一些设定资料,例如角色的立绘、飞船的设计等,相当于鉴赏模式。馆内有 10 扇上锁门扉,在游戏中每获得一个 Gallery Key 可解锁一扇门。



系统

魔法舞蹈 (Dances)

进入关卡中的异空间门扉，可以打开宝箱获得各种魔法舞蹈。有了舞蹈主角就能变成各种生物，借助它们的特性通过各种特殊的地形，比如变身成猴子能攀爬墙

壁，变成螃蟹可以潜入水中，变成鸟儿能在空中飞翔等。此外，还有非变身类的特殊舞蹈，拥有回复爱心、跳过关卡等效果。

图标	名称	作用
	猴子	可以攀爬或依附在墙壁上，还拥有出色的跳跃能力
	螃蟹	可以潜入水中，如果获得了钳子能力，还可以破坏水草
	人鱼	可以在水中自由移动，如果获得了水泡能力，还可以破坏水中岩石
	大象	可以冲刺撞碎地面上的巨石，如果获得了下压攻击能力，还可以压碎脚底的石块或花朵
	老鼠	可以钻进有纹路的墙壁或石块中，如果获得了啃咬能力还可攻击敌人
	蝙蝠	可以横向飞行，如果获得了声呐能力可以在黑暗区域中穿行
	树精	可以制造回复爱心的橙子道具
	鸟	可以在空中自由飞翔，获得羽毛能力后可攻击敌人
	蜘蛛	可以借助蜘蛛丝吸附到上方的墙壁，如果获得了毒液能力可攻击敌人
	传送	可以直接传送到关卡的下一区域
	转换	将魔法能量转换成爱心
	爆炸	对周围敌人发动高伤害的爆炸攻击

魔法遗物 (Relics)

获得魔法遗物后能掌握相应的魔法，这些遗物既可以在关卡中拾取也能在商店中购买。使用魔法会消耗画面左上角的能量条，

能量条在关卡中拾取绿色魔法瓶或者在浴室中泡池水回复。另外，魔法遗物有开关按钮，可自由启用或关闭。

图标	名称	作用
	Shampoo	头发攻击力小幅增加
	Super Shampoo	头发攻击力中幅增加
	Mega Shampoo	头发攻击力增至最大值
	Silky Cream	头发攻速小幅增加
	Super Cream	头发攻速中幅增加
	Mega Cream	头发攻速增至最大值
	Red Stone	将红色晶片变成爱心
	Green Stone	将绿色晶片变成魔法能量
	Magic Bracelet	魔法能量消耗变为一半
	Bikini Armor	受到的伤害变为一半
	Metronome	增加魔法舞蹈界面的切换速度
	Attract	吸引附近的晶片与爱心
	Super Attract	吸引远一点的晶片与爱心



图标	名称	作用
	Max Attract	吸引较远的晶片与爱心
	Backdash	按 L2 键可后退闪躲敌人的攻击
	Monkey Bullet	猴子形态时，按方向键 + □键可横向冲刺一段距离
	Elephant Stomp	大象形态时，跳跃中按 ↓键可使出下压攻击
	Crab Claw	螃蟹形态时，按 □键可使出钳子攻击
	Mouse Bite	老鼠形态时，按 □键可使出啃咬攻击
	Harpy Talon	鸟形态时，按 □键可使出羽毛攻击
	Bat Sonar	蝙蝠形态时可看清黑暗中的道路
	Waterfall Relic	螃蟹形态时，按 ↑键可攀爬瀑布
	Spider Venom	蜘蛛形态时，按 □键可使出毒液攻击
	Mermaid Bubble	人鱼形态时，按 □键可使出水泡攻击
	Scimitar	周围环绕许多尖刀的攻击魔法，是刺球魔法的最高形态
	Pike Ball	周围环绕 1 个刺球的攻击魔法
	Super Pike Ball	周围环绕 3 个刺球的攻击魔法
	Fireball	发射 1 个火球的攻击魔法
	Triple Fireball	发射 3 个火球的攻击魔法
	Flamethrower	喷射火焰的攻击魔法，是火球魔法的最高形态
	Bubble	吸收特定炮弹的护盾魔法
	Mirror	能反射特定攻击的镜子魔法
	Invincibility	抵挡一切攻击的防御魔法
	Storm Puff	召唤雷云攻击敌人的魔法
	Mega Puff	放置雷电炸弹的魔法
	Super Mega Puff	发射雷电激光的魔法
	Magical Tiara	不消耗能量使用任意魔法

全收集流程

舷窗镇广场 (Scuttle Town Square)

- ◆ 出门后一路右走进入尽头屋子，从熟睡的舅舅右边的地洞下去，来到泉水处触发剧情。
- ◆ 在工坊与舅舅对话。
- ◆ 在浴室与青年博罗、妹子对话，获得 sales slips。

- ◆ 在天空的孵化处与妹子对话，获得 Whistle。

- ◆ 在大地图中选主街道 (Main Street) 后开始冒险。

- ◆ 在物品商店与商人对话，交出 sales slips 后获得 Magnet。
- ◆ 在工坊将 Magnet 交给舅舅。



主街道 (Main Street)

- ◆敌船抛出的大水壶会源源不断放出敌兵，要优先破坏。
- ◆攻击可以推动地上的箱子，以此为踏脚台跳到更高处。
- ◆途中见到的厨师妹子需掌握猴子变身后才能对话。



- ◆走到终点触发剧情并进入BOSS战，胜利后获得 **Dynamo Blueprints**。

BOSS战 修补蛞蝓 (TINKERSLUG)

攻击屏幕左侧的金钟，上方的机关就会推出一个炸药桶。爬铁链上去将炸药桶击至BOSS身上能炸得它倒地，接着落地对其头部疯狂输出。如此循环4次左右就能获胜。

- ◆进入传送阵来到异空间，打开宝箱后获得 **Money Dance**。



今后按△键+方向键就能变身成猴子攀爬墙壁。接着回到城镇。

支线收集

- ◆前往主街道。来到之前那名厨师妹子处，利用猴子变身来到站台与其对话。接着来到图示处，以猴子形态跳至右上角，进入附近的异空间并从宝箱中获得 **Monkey Bullet**。今后变成猴子爬墙时，按方向键+□键可使出猴子冲刺。



- ◆从异空间出来继续右走，在三扇窗户处打败合计30名海盗后获得 **Health Permit**。

- ◆回到厨师妹子处，将 **Health Permit** 交给她后获得 **Salted Caramel**。

- ◆抵达终点返回城镇。
- ◆在城镇右侧与头上有“!”号的少女对话，获得 **人鱼瀑布地图 (Mermaid Falls Map)**。
- ◆在天空的孵化处与妹子对话，接着前往人鱼瀑布 (Mermaid Falls)。

人鱼瀑布 (Mermaid Falls)

- ◆变成猴子可以跳得更高，还能攀墙到上方的站台等地方。
- ◆经过许多移动站台的路段，来到囚禁着人类的笼子处，继续右走进入第2区域。
- ◆第2区域有许多吊环，抓住吊环可以跟着运输带移动，不过要小心水中跳起的鱼。另外要注意路上的鳄鱼怪，它们的移速比桑塔快一点，若要击破，可在水中跳起攻击蹭其血量。
- ◆借助吊环、躲避鳄鱼怪的视线一路往上走，攻击过道中的紫壶再与蛇人妹子对话可以购买商品。往妹子右边走进入第3区域。



- ◆第3区域是一条超长斜道，桑塔需一路往下滑行。注意途中滚落的筒子，把握好跳跃的时机与滑行速度前进。

- ◆第4区域往右走，立马进入BOSS战。

BOSS战 巨型人鱼 (GIGA MERMAID)

第一阶段：人鱼攻击手段主要有两种，一是从额心发射激光，一是释放巨大的能量球。玩家只需在站台上将捆绑人鱼的6个装置破坏即可，最上层的装置要借助吊环才能上去。

第二阶段：人鱼具有威胁性的一招是落雷攻击，落雷会遵循准星出现的顺序落下，不过只要奔跑在落雷准星以外的区域就能躲开。而激光攻击与甩尾攻击都不难应对。借助站台可以攻击到人鱼额心的红宝石，不过站台会逐渐下

沉，操作需足够迅速。

- ◆胜利后进入异空间，打开宝箱获得 **Crab Dance**，今后可变成螃蟹在水下移动。接着回到城镇。

支线收集

- ◆前往人鱼瀑布，击败关卡中的人鱼战士几率获得 **Monster Egg**，接着返回城镇将其交给高个子战士可获得 **Heart Holder**，爱心数量上限增加1个。
- ◆与浴室中的妹子对话。

- ◆与天空的孵化处的小女孩对话，交出 **Salted Caramel** 后获得 **Bird Seed**。

- ◆与物品商店的蓝衣男子对话，交出 **Bird Seed** 后获得 **Copper Ore**。

- ◆进入工坊与舅舅对话并交出 **Copper Ore**。

- ◆与城镇右侧的胖子对话后获得 **流苏镇地图 (Tassel Town Maps)**。

- ◆接着从天空的孵化处前往流苏镇。

流苏镇 (Tassel Town)

- ◆利用螃蟹变身的能力可以潜入水中。

- ◆图示处获得 **Sunken Soul (1/10)**。



- ◆路上会遭遇沙尘暴，可借助地面的站台角落避风。

- ◆途中见到的异空间门扉暂时不进 (里面有沙尘暴阻挡，无法前进，需掌握大象变身)。

- ◆第2区域是被巨型蜈蚣追赶的一段路，被追上会立即死亡。建议利用猴子变身的能力贴墙往上爬，另外要注意龙头装置放出的火球。

- ◆第3区域有许多弓箭手，路上有不少时隐时现的短小站台，容错率要求较低，比较推荐的变身是猴子，可以跨越站台而走，保证生存率。终点处就是BOSS战。

BOSS战 巨型蜈蚣 (WILBUR)



BOSS 首先会连续喷射眼球进行攻击，不过只要持续奔跑脱离准星就能躲开。它的第二段攻击是喷出许多陨石球，其中某个黄色陨石球落地后不会立刻爆炸，此时按住地面的按钮打开两侧的大炮口，将黄球击进炮口，再按

一次按钮就能射球攻击BOSS。如此循环4~5次攻击就能打败BOSS。

- ◆胜利后进入传送阵，在异空间里打开宝箱获得 **Eleplant Dance**，今后可以变身成大象，按□键发动冲刺，可撞碎物品或墙壁。接着回到城镇。

支线收集

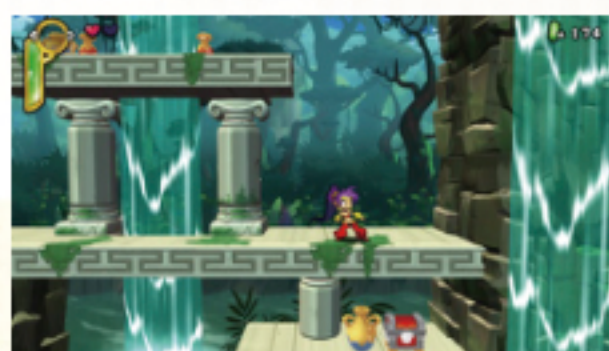
- ◆与工坊的舅舅对话。
- ◆与浴室的妹子对话。
- ◆与头顶有“!”号的妹子对话。

- ◆与城镇右侧尽头的蓝色装束妹子对话。

- ◆前往人鱼瀑布。
- ◆起点附近的水底下有 **Sunken Soul (2/10)**。

- ◆进入异空间门扉，借助大象变身推开巨石，进入另一个门扉，打开箱子后获得 **Mermaid Dance**，今后可以变身成人鱼，在水中自由移动。

- ◆原路返回，利用人鱼变身来到图示处，打开宝箱获得 **Gallery Key (1/10)**。



- ◆往宝箱左边水底一路左走，在图示处获得 **Sunken Soul (3/10)**。



◆人鱼瀑布的第2区域，第1只鳄鱼怪右边的水底下能捡到 **Blobfish Kid (1/5)**。

◆第2只鳄鱼怪右边的水底下能捡到 **Sunken Soul (4/10)**、**Blobfish Kid (2/5)**。

◆在图示处变身成大象撞破岩石，与后方的动物对话（利用猴子冲刺抵达站台），获得 **Clar Claw**，今后变身成螃蟹可以使用钳子攻击。



◆返回图示岩石处，潜入左边的水底，借助钳子破坏拦路的水草，获得 **Blobfish Kid (3/5)**。

◆继续往回走，探索途中的水底，捡取 **Sunken Soul (5/10)**、

Blobfish Kid (4/5)。

◆回到第2区域起点处，潜入水底破坏水草能获得 **Blobfish Kid (5/5)**。

◆集齐了5个 **Blobfish Kid**，再与之前赠予钳子能力的动物对话，获得 **Race Ticket (1/2)**。

◆往第3区域前进，刷路上的鳄鱼怪会掉落 **Gator Steaks**，请务必集齐2个。

◆离开人鱼瀑布回到城镇。

◆将2个 **Gator Steaks** 交给城镇右侧的蓝色装束妹子后获得 **Race Ticket (2/2)**。

◆将2个 **Race Ticket** 交给头顶有“!”号的妹子后获得 **Dark Shard**。

◆将 **Dark Shard** 交给工坊的舅舅后获得 **甲壳海角地图 (Cape Crustacean Map)**。

◆前往甲壳海角 (Cape Crustacean)。

甲壳海角 (Cape Crustacean)

◆第1区域是魔法飞毯竞速比赛关卡，玩家只需不停掠夺他人的飞毯，并以飞毯为站台一路前进即可。在区域终点处触发 BOSS 战。

BOSS战

特韦曲与韦尼格 (Twitch and Vinegar)



BOSS 是两名飞船驾驶员，玩家能以3张移动的飞毯为站台对飞船发起攻击。此战推荐用火球或刺球魔法，首先击破血量少的小飞船，再击破大飞船。两艘船会合体发射激光，大飞船会发射连续的子弹，注意借助飞毯进行闪躲。

◆甲壳海角第2区域，下方方向指示标处的地底有隐藏通道，进入道中门扉打开宝箱可获得 **Gallery Key (2/10)**。



◆甲壳海角第3区域，这里需要用到大象变身来推动石块。

◆铁链左侧的狭道后是异空间门扉，不过里面漆黑一片并且布满尖刺陷阱，需要学会蝙蝠变身并且掌握蝙蝠的 **Bat Sonar** 技能方可探索。



◆布满铁链与扔炸弹海盗的路段 A，需要借助大象变身将上方的石块推到下方钉子上，并以石块为站台继续前进。



◆布满上下移动木条与钉子的路段 B，需要借助猴子变身与冲刺能力在木条之间移动前进，打开附近的宝箱获得 **Heart**



Holder，爱心数量上限增加1个。

◆返回路段 A，以大象变身推开右上方的石块继续走，来到船头并破坏装置，进入 BOSS 战。

BOSS战

枪弹男爵 (AMMO BARON)



男爵几乎全程漂浮在空中，并且有一群忠实的小兵围绕着他，其数量还会随着战斗推进不断增加，在防守上可谓铜墙铁壁。此战建议玩家使用火焰或刺球魔法，在保持距离的情况下将小兵们击破，再攻击其中的男爵。值得注意的是，男爵会指挥小兵从空中发起冲刺攻击，玩家需要注意画面中的准星进行闪躲。

◆胜利后进入传送阵，打开异空间中的宝箱获得 **Mouse Dance**，今后可以变身成老鼠，钻进石壁或方块的纹路通道。接着回到城镇。

支线收集

◆前往主街道。

◆主街道第1区域，潜入起点附近的水底，进入左侧的水管打开宝箱获得 **Heart Holder**，爱心数量上限增加1个。

◆潜入图示处的水中，进入水管后发现异空间门扉，里面能得到 **Green Stone**。



◆同样的方法进入下一段路水中的水管，与管中站台上的男子对话可获得 **Vorpall Blade**。

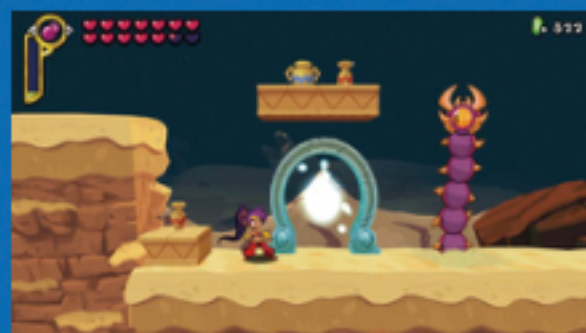
◆主街道第2区域，在梯子通向下方路段，以猴子形态进入铁链左侧的狭道可以获得 **Heart Holder**，爱心数量上限增加1个。



◆返回城镇，与头上有“!”号的大块头男性对话，接着前往

流苏镇。

◆流苏镇第1区域，进入当初内有沙尘暴阻挡的异空间门扉，变成大象抵抗沙尘暴进入另一个门扉，打开宝箱获得 **Spider Dance**，今后可以变身成蜘蛛，以蜘蛛形态进行二段跳可以往上方发射蜘蛛丝，将自己拉拽至上方。



◆流苏镇第2区域，与桥上衣衫褴褛的男子对话后获得 **Elephant Stomp**，今后以大象形态跳跃再按↓键，可以使出下压攻击破坏脚下的巨石或花朵。

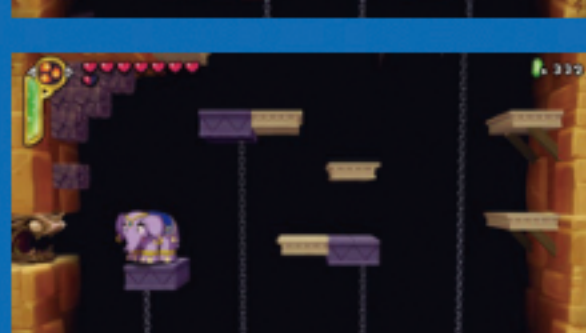
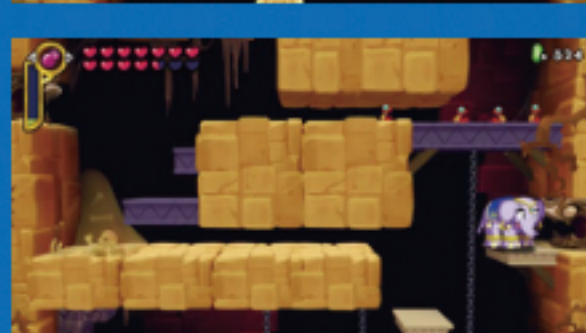
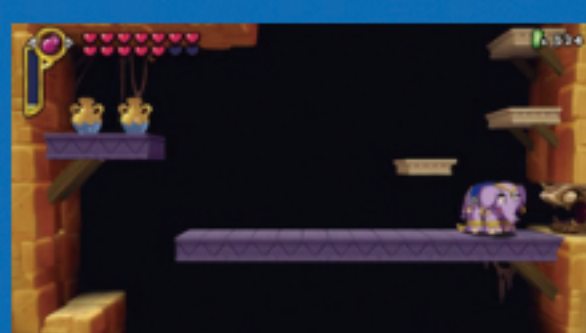
◆往第2区域上方走，打开途中可见的宝箱可获得 **Gallery Key (3/10)**，此宝箱所在地需要借助老鼠变身才能到达。

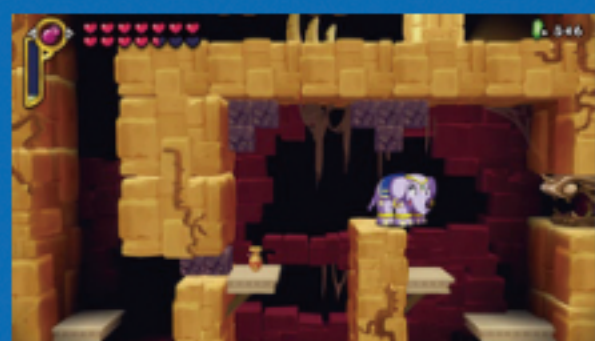
◆推开路上的石块，进入隐藏区域打开宝箱可以获得 **Gallery Key (4/10)**。



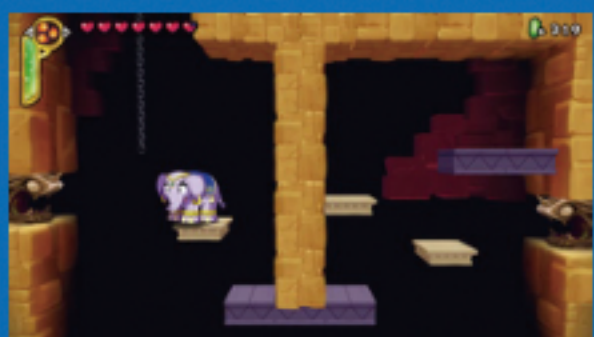
◆借助老鼠变身进入路上的异空间门扉，获得 **Mouse Bite**，今后变成老鼠可按□键使出咬击。

◆在以下几张图的位置，借助大象冲刺撞碎龙头可进入隐藏区域，接着对花朵使用下压攻击可获得共计4个 **Remains**。



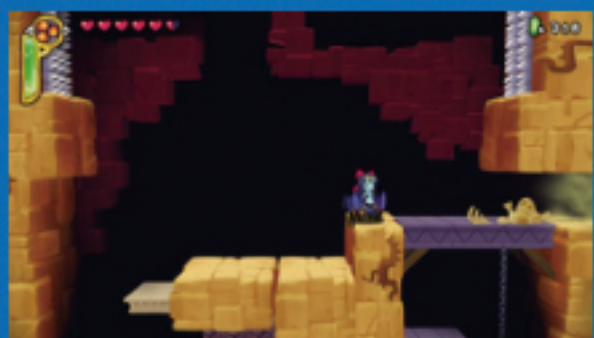


◆在图示处，借助大象冲刺撞碎左边的龙头可进入隐藏区域，打开宝箱获得 **Heart Holder**，爱心数量上限增加 1 个；撞碎右边的龙头进入隐藏区域则可以攻击花朵获得最后的 **Remains**。



◆将收集到的 5 个 **Remains** 交给之前衣衫褴褛的男子可获得 **Sick**。

◆来到第 2 区域上方，可以看见头顶两侧布满了尖刺，尖刺之间的空中有隐藏的站台，可借助蜘蛛变身上去，在天花板附近的站台上打开宝箱可获得 **Heart Holder**，爱心数量上限增加 1 个。



◆流苏镇第 3 区域，在图示处往左使用大象冲刺技能，可打开后方的宝箱获得 **Galley Key (5/10)**。



◆继续前进，路上空中站台处的宝箱可借助蜘蛛变身上去打开，获得 **Heart Holder**，爱心数量上限增加 1 个。

◆抵达终点或者吹哨子返回城镇。

◆与浴室的大叔对话，交出 **Sick** 后获得 **Lollipop**。

◆前往人鱼瀑布。

◆人鱼瀑布第 1 区域，对起点处的花朵使用大象下压攻击后获得 **Scrap Metal (1/5)**。

◆在图示处变成老鼠钻进地面，接着爬进左边的移动站台，按此方式一路走，来到一位老人处，与之对话交出 **Lollipop** 后获得 **Light Shard**。

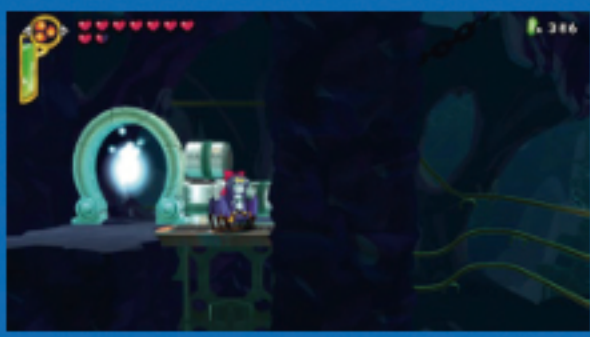


◆人鱼瀑布第 2 区域，一路前进并对路上的花朵使用下压攻击，可获得 **Scrap Metal (2/5)**。

◆往上走的路段，在图示处使用大象下压攻击破坏地面岩石，打开下方宝箱获得 **Gallery Key (6/10)**。



◆往上走的路段，借助蜘蛛变身进入最左上角的异空间门扉可获得 **Bat Dance**，今后可以变成蝙蝠，在空中进行横向移动。



◆抵达终点或者直接吹哨子返回城镇。

◆与工坊的舅舅对话，交出 **Light Shard** 后获得催眠男爵的城堡地图 (**Hypno Baron's Castle Map**)。

◆城镇左侧有个提供存档服务的绿衣老伯，对他旁边的花朵使用大象下压攻击可获得 **Scrap Metal (3/5)**。

◆前往催眠男爵的城堡 (**Hypno Baron's Castle**)。

加 1 个。

◆回到区域 B 三楼，进入三楼左侧的房间来到二楼，再跳下一楼，进入右边的房间来到区域 C。



▲区域 C

◆区域 C 有许多带眼睛的小站台，站台的移动方向与眼睛所看方向一致。

◆路上的人面蜘蛛身妖怪必须拉开距离、待其松开防御时攻击才能造成伤害，建议采用反复一击脱离的蹭血战术打倒它。

◆一路右走进入尽头的房间后触发 2 场 BOSS 战。

BOSS 战

章鱼男爵

(SQUID BARON)



章鱼男爵的招式主要分两种，一是地面来回撞击，一是空中向下发射激光，前者左右跳跃即可躲开，后者则需要左右来回走动闪躲。章鱼男爵每次攻击完都会在地面停留一小会，可以抓紧时间输出，建议使用刺球魔法增加输出。

BOSS 战

双男爵

(DUAL BARONS)



第二场的对手是章鱼男爵与披着斗篷的男爵。章鱼男爵会在地面释放冲击波，时而还会从上方发起下压袭击。斗篷男爵则常从空中发射魔法球，魔法球分单个与复数两种形式。另外，斗篷男爵还会吸附章鱼男爵发动合体攻击，建议尽早击破血量较少的章鱼男爵阻止合体。

◆胜利后进入传送阵，打开宝箱可获得 **Dryad Dance**，今后可以变成鸟飞翔在空中。接着回到城镇。

支线收集

◆与街道上头顶有“!”号的小孩对话。

◆与物品商店的蓝衣大叔对话，交出 **Vorpall Blade** 后获得 **Foxy Grandma**。

◆与街上头顶带“!”号的动物大叔对话，交出 **Foxy Grandma** 后获得 **Mermaid Bubble**，今后变成人鱼可按□键发射水泡。

◆继续前往催眠男爵的城堡收集物品。

◆催眠男爵的城堡区域 A，借助鸟变身上到城堡屋顶，进入左侧的异空间门扉可开宝箱获得 **Bat Sonar**。

◆往屋顶右边走，从途中的坑下去，与屋内的科学怪人对话后获得 **Zombie Hamster**。

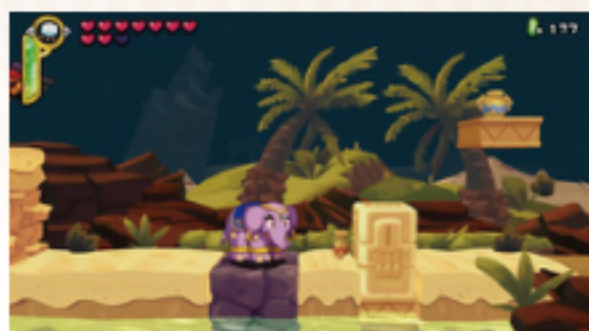
◆抵达终点或吹哨子返回城镇。

◆接着前往流苏镇。

◆流苏镇第 1 区域，在图示处变成人鱼潜入水中，发射水泡击破岩石，在水路左上角拿到 **Sunken Soul (6/10)**。接着进入一旁的水管，打开宝箱获得 **Iron Slab**。



◆回到地面继续右行，在图示处用大象下压攻击粉碎岩石，再变成螃蟹潜入下方水中，可以拿到 **Sunken Soul (7/10)**。



◆接着进入水底左侧的水管，经过一段龙头发射火球的路段，进入水底右侧的水管，打开宝箱可获得 **Heart Holder**，爱心数量上限增加 1 个。

◆原路折返至地面，一路右走进入流苏镇第 2 区域。

◆将图示处的黄色石块往左推，使其落至铁链下方左侧的



催眠男爵的城堡 (Hypno Baron's Castle)

◆假设起点所处的场地为区域 A，进入区域 A 一楼右侧的房间来到三楼左侧房间。

◆进入区域 A 三楼右侧的房间来到区域 B，与科学怪人对话。

◆返回区域 A，进入二楼右侧的房间来到区域 B 二楼。

◆进入区域 B 三楼右侧的房间回到区域 A，打开宝箱获得 **Heart Holder**，爱心数量上限增

龙头旁，再以石块为站台，使用大象冲刺撞碎龙头进入隐藏区域。

◆隐藏区域分下中上三层，每层都放置着黄色方块。按下层、中层右、上层、中层左的顺序将方块推至下层右侧，使它们连接在一起，接着变成老鼠钻进方块的纹路中来到下方，打开宝箱获得 **Gallery Key (7/10)**。



◆吹哨子返回城镇。

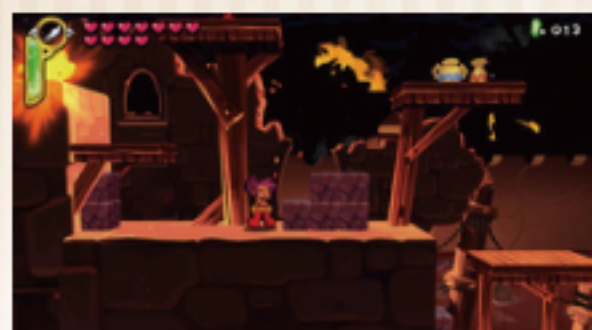
◆与工坊的舅舅对话，交出 **Zombie Hamster** 后获得 **Iron Slab**，剧情后获得 **瑞思奇的藏身处地图 (Risky's Hideout Map)**。

◆最终决战之前，先完成地图的物品收集吧，首先前往主街道。

※此时前往瑞思奇的藏身处，完成关卡后会 **Bad Ending**。

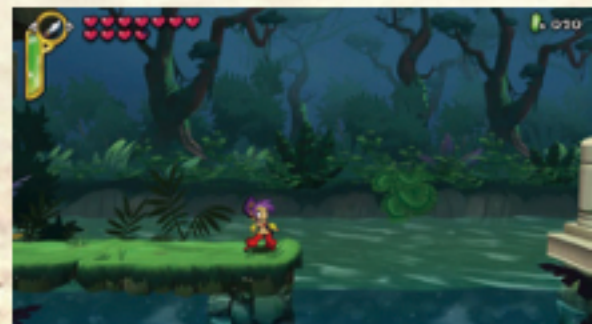
◆主街道第2区域，在起点处变成鸟往正上方飞，站台的宝箱中拿到 **Waterfall Relic**，今后以螃蟹形态按↑键可以攀爬瀑布。

◆在图示处击破石块，再对花朵使用大象下压攻击，获得 **Scrap Metal (4/5)**。

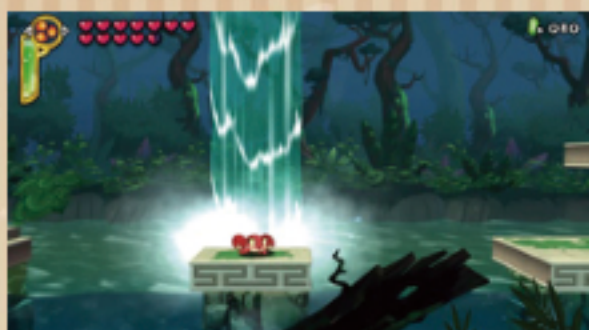


◆离开主街道，前往人鱼瀑布。

◆在图示处变成螃蟹潜入水中，破坏水草可拿到一旁的 **Sunken Soul (8/10)**。回到地面变成人鱼再次潜入该水域，按逆时针方向走，破坏岩石后可拿到另一个 **Sunken Soul (9/10)**。继续在水中往右走，进入尽头的水管，可见站台上有一道瀑布，变螃蟹按↑键攀爬瀑布，打开上方宝箱可获得 **Heart Holder**，爱心数量上限增加1个。



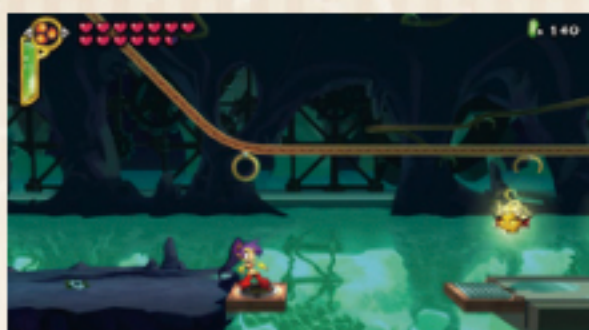
◆回到地面，在图示处变成螃蟹按↑键攀爬瀑布，进入上方的异空间打开宝箱可获得 **Harpy Talon**。



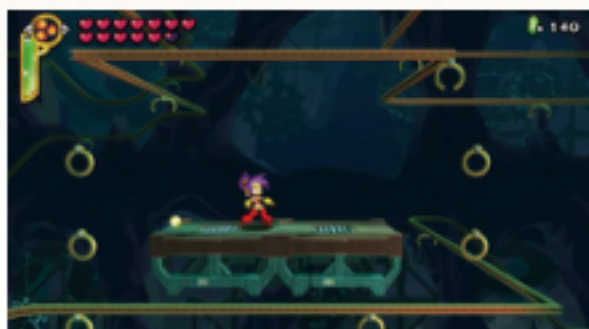
◆在图示处变成蝙蝠一路右走抵达站台，破坏该处的石块后再变成老鼠钻进墙壁中，沿着纹路经过几个移动站台来到左方的站台，打开宝箱获得 **Gallery Key (8/10)**。回到墙壁纹路往左继续走，绕到右方远处的站台上，打开宝箱获得 **Heart Holder**，爱心数量上限增加1个。



◆人鱼瀑布第2区域，在图示处变成人鱼潜入水中，往水底右边走可获得最后的 **Sunken Soul (10/10)**。



◆回到地面一路往上走，在图示处变成鸟往正上方飞，进入门前有火把的山洞。洞内布满了尖刺，需要借助鸟、蜘蛛、蝙蝠等变身前行，抵达深处打开宝箱可获得 **Data Chip**。



◆吹哨子离开人鱼瀑布，前往甲壳海角。

◆借助鸟变身一路飞可无风险抵达第2区域。在下方向指示标处按↓+×键进入船中通道再进入门扉，借助大象下压攻击破坏方块落至地底，打开宝箱后获得 **Gallery Key (9/10)**。

◆回到地面继续右走，进入下一扇船中通道的门扉后来到图示处。变成螃蟹按↓键能防御激光，打开右侧的宝箱获得最后的

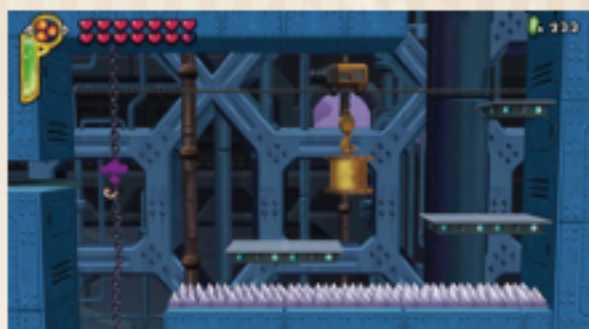
Heart Holder，爱心数量上限增加1个。



◆甲壳海角第3区域，在图示处变鸟飞往正上方，进门后可获得 **Red Stone**。



◆继续前进，在图示处借助猴子变身进入狭道后方的异空间门扉。门扉内是一片漆黑的区域，四处布满了尖刺，借助蝙蝠变身与声呐能力 (**Bat Sonar**) 可观察到一定范围的区域。往区域右边走，路上的陶瓷瓶可以当成路标，建议不要破坏，进入右下角的区域后，打开宝箱可获得 **Spider Venom**，今后变成蜘蛛可以按□键喷射毒液。



◆离开异空间继续走，在图示处按↓+×键跳下，然后对花朵使用大象下压攻击获得最后的 **Scrap Metal (5/5)**。往花朵右边走进入新区域，借助人鱼游泳、

螃蟹攀瀑布的能力来到区域右侧的站台上，打开宝箱获得 **Gallery Key (10/10)**。



◆离开甲壳海角回到城镇。

◆与浴室的斗篷男对话，交出10个 **Sunken Soul** 后获得 **Risky's Ribbon**。

◆与街上的蓝衣大个子对话，交出5个 **Scrap Metal** 后获得 **Risky's Pendant**。

◆与工坊门旁的戴头盔矮个子对话，交出 **Data Chip** 后获得 **Risky's Cufflink**。

◆与美术馆的大章鱼对话后得到 **Velvet Poster**。另外，集齐了10个 **Gallery Key** 可以开启美术馆内所有的上锁门扉，自由查看本作的一些资料信息。

◆前往催眠男爵的城堡，将 **Velvet Poster** 交给区域B的科学怪人后获得 **Squid Poster**。

◆返回城镇，将 **Squid Poster** 交给美术馆的章鱼后获得 **Risky's Buckle**。

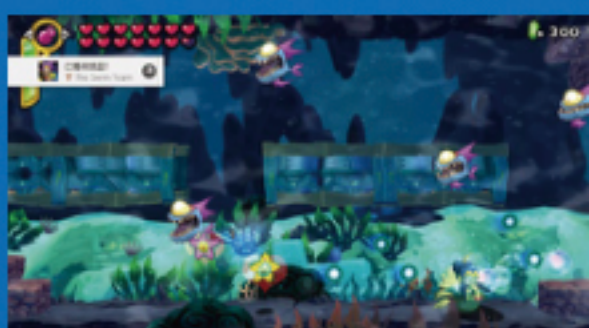
◆将4件 **Risky** 系列物品交给工坊的舅舅后获得 **Magical Polarizer**。

◆与美术馆的胖子对话后获得 **Magical Tiara**，今后使用魔法将不会消耗能量。

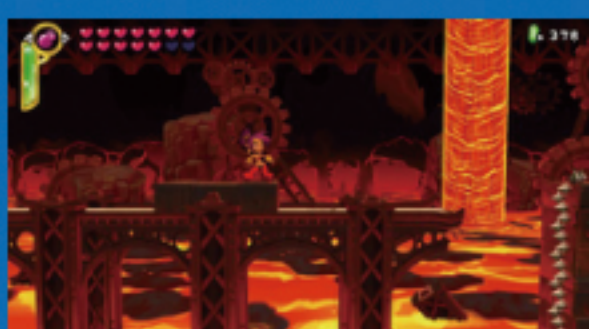
◆接下来前往最终决战之地——瑞思奇的藏身处。

瑞思奇的藏身处 (Risky's Hideout Map)

◆第1区域，变成人鱼潜入水中一路右走就能抵达终点。途中遇见的海星会成为同伴帮忙击杀敌人，只要注意一下血量即可。



◆第2区域，需要借助各种



变身闯关。在花朵处使用大象下压攻击可以降低站台，路上载着敌兵的大青蛙推荐使用刺球魔法/尖刀魔法击破。

◆第3区域，依旧是布满尖刺的熔浆路段。先变成鸟来到图示处，再变身成猴子，借助猴子冲刺能力前进，最后一段路再次依靠鸟变身闯过。



◆闯过第3区域就会迎来最终决战，一共有2场。

BOSS战

长靴瑞思奇 (RISKY BOOTS)



瑞思奇的招式有以下几种，发射散弹或大炮弹、持刀冲刺、坐巨大船锚往下压，她在冲刺前会有个举刀的准备动作，可以见机跳起。瑞思奇受到一定伤害后会召唤小兵，同时还会站在空中船锚上抛下炮弹，建议迅速使用刺球/尖刀魔法，或者爆炸舞蹈迅速清理杂兵再集火 BOSS。

BOSS战

修补蝙蝠 (TINKERBRAIN)



本战共分2个阶段。第1阶段的BOSS攻击手段主要有两种，一是扔下奔跑的齿轮，一是发射追赶玩家的激光。只要在圆环站台上奔跑，BOSS的螺丝耳朵就会转动，转到一定程度时圆环站台就会升起许多能量管，将所有能量管击至发光状态BOSS就会

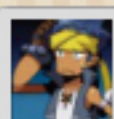
受到伤害，如此循环两次即可获胜。



第2阶段，BOSS身边环绕着旋转光幕，空中漂浮着几个小兵。小兵的攻击手段有两种，一是地波，一是散弹。小兵被泡泡包围时无法对其造成伤害，不过泡泡偶尔会消失，趁此时发起攻击可使小兵变成一颗光球，再将光球击向BOSS就能对其造成大伤害。注意，击打的光球可能会被BOSS身边的光幕给挡住，最好等光幕停下时再使光球穿过光幕之间的缝隙直击BOSS。

◆胜利后获得Zombie Hamster。最后还有一段逃离决战的剧情，需要玩家操作桑塔滑下一段路，这里不计算生命值，失败可无限重来。

◆一周目完成，全物品收集完成。

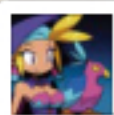


Jump jump slide slide



取得条件：滑下斜坡时跳过所有罐子

奖杯说明：人鱼瀑布第3区域的滑坡路段中不被任何罐子碰到。

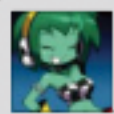


Race to the Top



取得条件：以打破纪录的速度攀上流苏塔

奖杯说明：快速攀爬流苏镇第2区域的塔，推荐变身为老鼠。



In it to win it!



取得条件：打败竞争对手

奖杯说明：甲壳海角的飞毯比赛中将所有飞毯选手击落，推荐全程使用尖刀魔法自动击落敌人，只需专心跳跃即可。

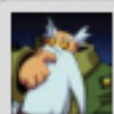


Magic Carpet Ride



取得条件：比赛结束前不从飞毯上掉下一次

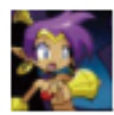
奖杯说明：甲壳海角的飞毯比赛中不曾从飞毯上掉落，推荐全程使用尖刀魔法自动击落敌人，只需专心跳跃即可。



Inventor's Assistant



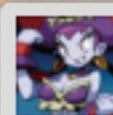
取得条件：制造完发电机



The Swim Team



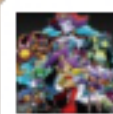
取得条件：游泳时聚集尽可能多的伙伴



The Great Escape



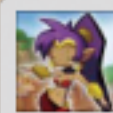
取得条件：逃亡时躲开所有的齿轮
奖杯说明：通关前的滑坡路段中不被任何齿轮碰到，若火焰魔法已升到最高级，可用火焰烧毁木桶。



Guardian Genie



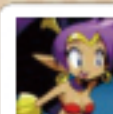
取得条件：通关游戏



Half-Genie, all Hero!



取得条件：物品收集度达100%
奖杯说明：除了100%收集，还需通关一次。

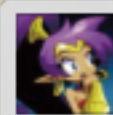


Fully Formed



取得条件：获得所有的魔法变身形态

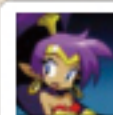
奖杯说明：本作一共有13种魔法舞蹈，除了商店可购买的舞蹈外，均已在全收集流程部分中说明。



Relic Seeker



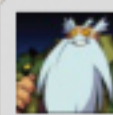
取得条件：获得一个魔法遗物



Relic Hunter



取得条件：获得一半的魔法遗物

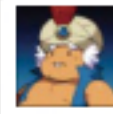


Relic Collector



取得条件：获得全部魔法遗物

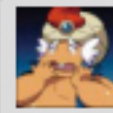
奖杯说明：道具店的物品需全部买光。



Fan Favorite



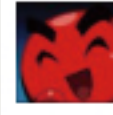
取得条件：解锁美术馆一道门扉



Key to my Heart



取得条件：解锁美术馆一半门扉

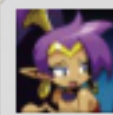


Master of Unlocking



取得条件：解锁美术馆全部门扉

奖杯说明：门扉需道具 Gallery Key 才能打开，游戏共有10个 Gallery Key，获得方法可参考全收集流程部分。



Not selling you snake oil.



取得条件：与秘密商人交易

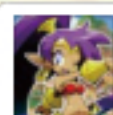
奖杯攻略

白金路线

奖杯总数 43 铜杯 30 银杯 8 金杯 4 白金 1

本作可以在一周目中完成全物品收集，如果再按照要求采用指定技巧完成关卡，则能入手绝大部分的奖杯。最后的两个速通奖杯建议在继承了全变身魔法的二周目一口气完成获得。

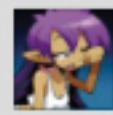
全奖杯难度	5/10
白金所需时间	10小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	有
硬件需求	无



Sequin Land Hero



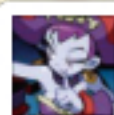
取得条件：取得所有奖杯



Ret-2-Go!



取得条件：开始新的一天



Investi-gator



取得条件：不被任何的鳄鱼发现

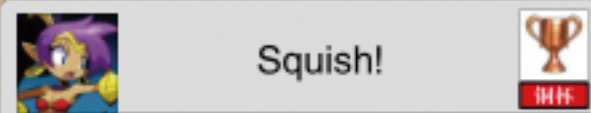
奖杯说明：躲开鳄鱼的视线通过人鱼瀑布第2区域，推荐使用鸟变身一路飞行。



The Spider Queen

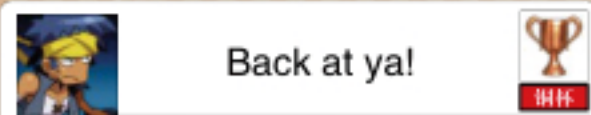
取得条件: 以蜘蛛形态打倒 1 名骨腿敌人

奖杯说明: 催眠男爵的城堡第 2 区域, 以蜘蛛形态击杀人面蜘蛛身的敌人。



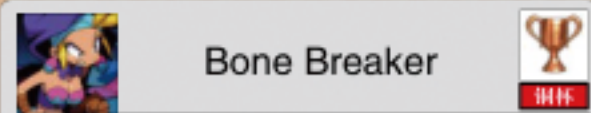
Squish!

取得条件: 用石块压扁 1 名敌人



Back at ya!

取得条件: 用 Mirror 魔法反射 5 次攻击到敌人身上



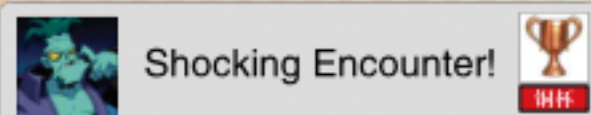
Bone Breaker

取得条件: 以大象形态打倒 10 名骷髅士兵



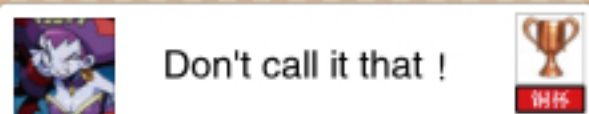
Cooked!

取得条件: 用火球魔法打倒 10 名敌人



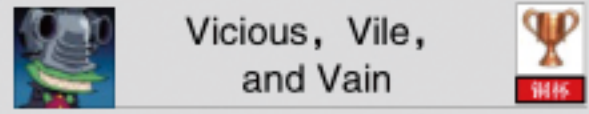
Shocking Encounter!

取得条件: 用雷电魔法打倒 10 名敌人



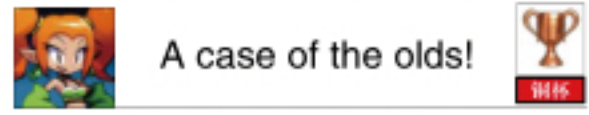
Don't call it that !

取得条件: 打倒 P.O.O.P T.O.O.T
奖杯说明: 打倒修补蛞蝓。



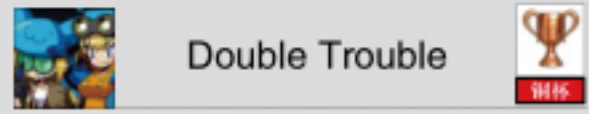
Vicious, Vile, and Vain

取得条件: 解救失踪的人鱼
奖杯说明: 打倒巨型人鱼。



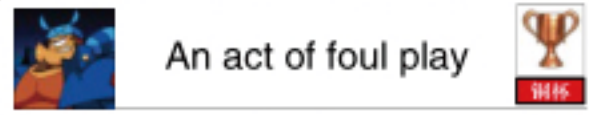
A case of the olds!

取得条件: 发现流苏镇过往最亮的星星
奖杯说明: 打倒巨型蜈蚣。



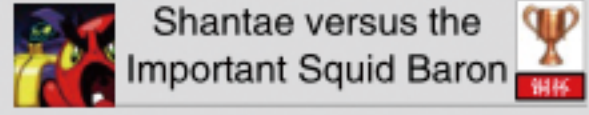
Double Trouble

取得条件: 有时两个人会比一个人更好, 但不是现在
奖杯说明: 打倒特韦曲与韦尼格。



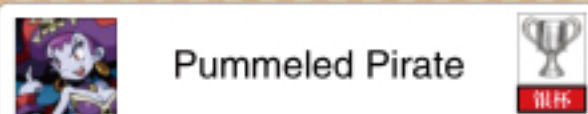
An act of foul play

取得条件: 阻止甲壳海角的抢劫案
奖杯说明: 打倒枪弹男爵。



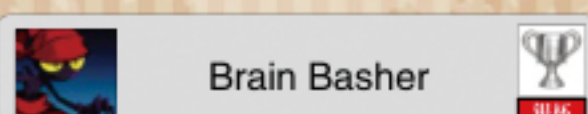
Shantae versus the Important Squid Baron

取得条件: 卖得和包子一样快
奖杯说明: 打倒章鱼男爵与斗篷男爵。



Pummeled Pirate

取得条件: 阻挠七海的女王
奖杯说明: 打倒长靴瑞思奇。



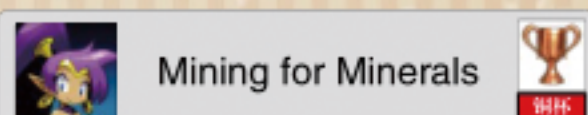
Brain Basher

取得条件: 阻止机械化的疯子
奖杯说明: 打倒修补蝙蝠。



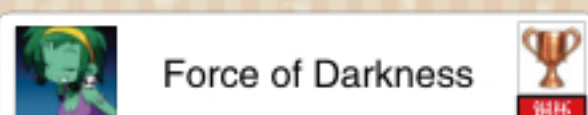
A Magnetic Field

取得条件: 获得 Magnet



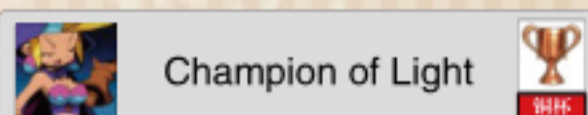
Mining for Minerals

取得条件: 获得 Copper Ore



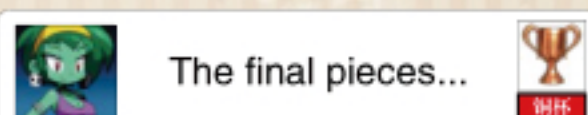
Force of Darkness

取得条件: 获得 Dark Shard



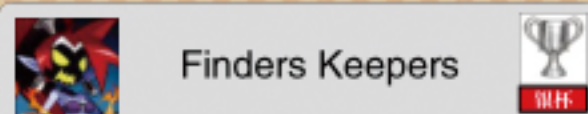
Champion of Light

取得条件: 获得 Light Shard



The final pieces...

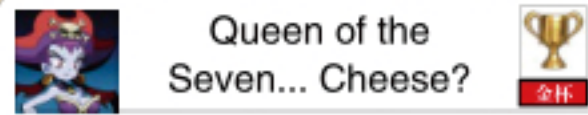
取得条件: 获得 Zombie Hamster 和 Iron Slab



Finders Keepers

取得条件: 收集全部 Risky 系列的物品

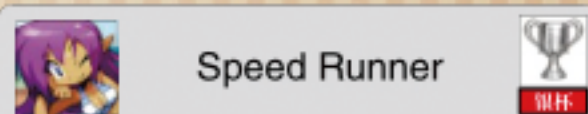
奖杯说明: BUG 奖杯, 该系列物品有 4 件: Risky's Cufflink、Risky's Ribbon、Risky's Pendant、Risky's Buckle。注意, 4 件物品需同时在身上才能获得此奖杯, 切不可先将其一交给工坊舅舅。



Queen of the Seven... Cheese?

取得条件: 以老鼠形态打败长靴瑞思奇

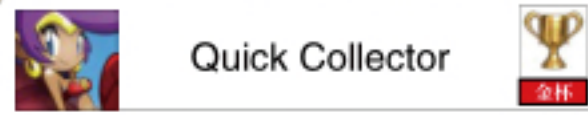
奖杯说明: 可将长靴瑞思奇打至残血再变成老鼠补刀。



Speed Runner

取得条件: 尽快拯救世界

奖杯说明: 快速通关奖杯, 建议二周目完成, 时间尽量控制在 3 小时内。

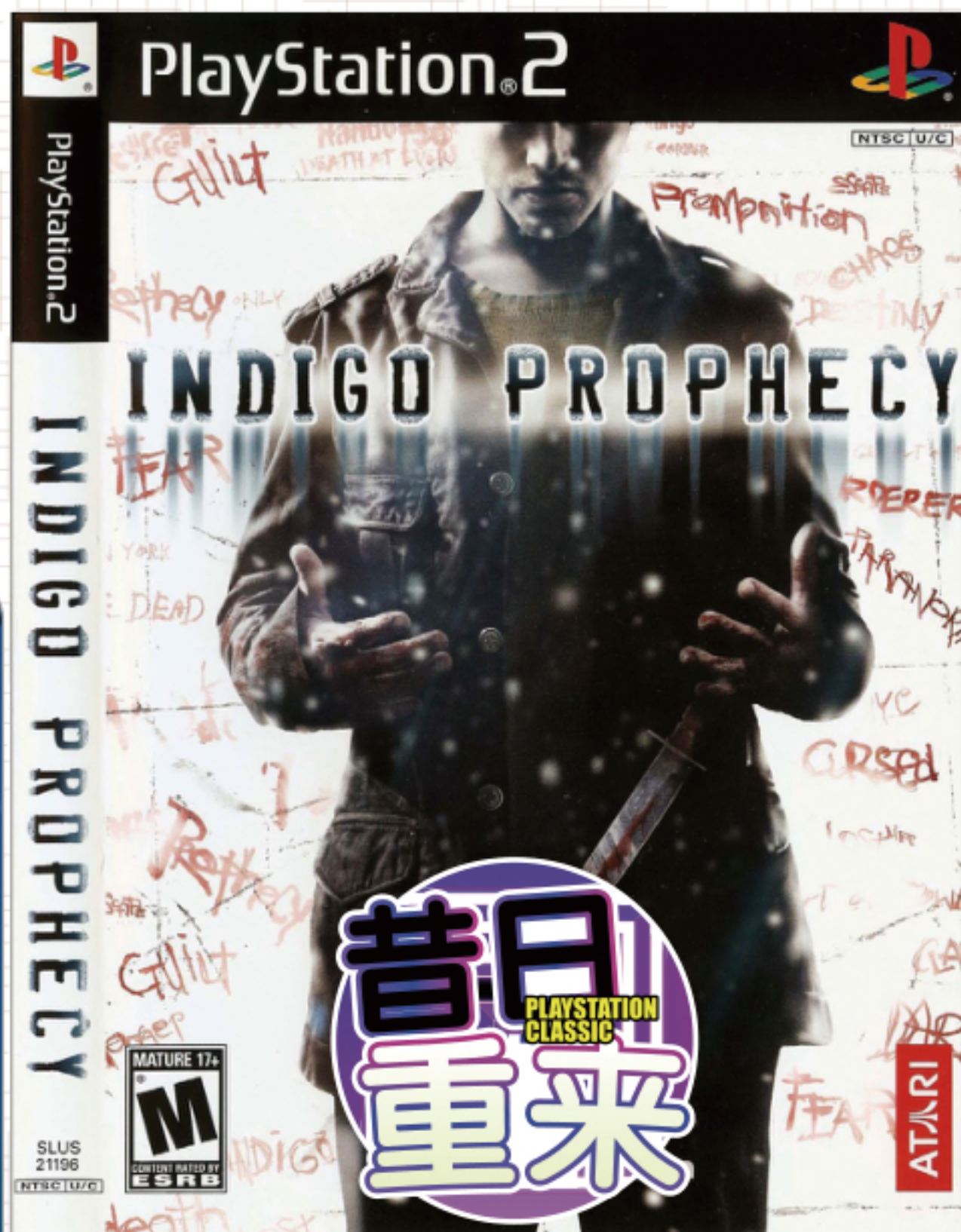


Quick Collector

取得条件: 尽快达成 100% 收集

奖杯说明: 快速收集奖杯, 建议二周目完成, 时间尽量控制在 4 小时内。





角色介绍

Lucas Kane

故事的男主人公，身为科学家的双亲在他年幼时就不幸罹难。Lucas 目前就职于曼哈顿一家IT 公司，某个暴雪纷飞的夜晚，他在一家餐厅的卫生间内莫名其妙地成为了一起杀人案的凶手。



Carla Valenti

故事的女主人公，纽约警局刑侦部门的一名警探。社交活动极少的她将全部精力献给了事业，因为那起杀人案，她和 Lucas 的命运联系在了一起。外表坚强的她却患有幽闭恐惧症。



Tyler Miles

Carla 的得力拍档，游戏的另一位主角。外表轻浮玩世不恭的他却经常因对工作有责任心而忽略了未婚妻的感受，这让他有时怀疑自己的抉择是否正确。酷爱打篮球和电子游戏。



文 aimerinter 编 果汁 美编 咕噜

靛青预言

Indigo Prophecy

2016年8月9日

售价为 14.99 美元

PS4

Quantic Dream

动作冒险	美版
------	----

美版

无对应周边

在 2010 年，互动电影式游戏《暴雨》令 David Cage 以及他的工作室 Quantic Dreams 名声大噪，并在之后逐渐成为 SCE 最为重视的第三方工作室。在为 PS3 制作了另一款独占佳作《超凡 双生》后，目前 Cage 正全力为 PS4 主机开发新作《底特律 化身为人》。实际上早在 PS2 时代的 2005 年，一款叫做《靛青预言》的作品已经让 Quantic Dreams 在游戏界初露锋芒。超前的游戏设计理念、悬念重重的剧情以及借鉴电影表现的手法为之后 PS3 时代百花齐放的互动性冒险游戏指出了一条明路。在去年夏天，PS4 也终于迎来了该作的高清版本，让我们回到 2009 年的纽约，体验一场惊心动魄的末世冒险吧！

Father Markus Kane

Lucas 的哥哥，从小就十分照顾有些孤僻的弟弟。身为纽约圣玛丽教堂的天主教神父，他成为了 Lucas 在杀人案后惟一值得信赖的倾诉对象。



The Oracle

游戏的大反派，是早已消逝的玛雅文明的一名祭司。在过去的2000年，肉体已死亡的他每年通过献祭的方式将7名无辜的民众奉献给祭祀仪式。拥有包含精神控制等多种超能力，一直在找寻靛青之子（Indigo Child）。



Tiffany Harper

Lucas 的前女友，之所以分手是因为她觉得 Lucas 在情感上有一定的心智缺陷。事实上 Tiffany 仍十分关心自己的前男友，并在杀人案后给了 Lucas 身体上的慰藉。



The Indigo Child

绝对纯洁的孩童，掌握了生命的秘密。亘古至今就一直存在的她成为各大势力争相抢夺的神明人物，因为能听到她倾诉的人就能控制整个宇宙。在现实中的名字是Jade，父母亲已经过世，于是她作为一名孤儿只能生活在一个天主教教堂里，从不与人交谈。



Samantha Malone

Tyler 的未婚妻，对 Tyler 在两人相识的周年纪念日这天撒下她一人赶赴工作十分无奈，最后她的一番举动影响了 Tyler 的人生。



Agatha

这位盲人老妇是有名的灵媒师，Lucas 在杀人案后经 Markus 介绍找到了她，希望她能为自己解惑。



The Orange Clan

地球上的先知组织，了解每天发生的一切。在消灭了其他势力后，他们要做的只剩下找到 Indigo Child 并成为地球永远的统治者。



The Purple Clan

在 20 世纪 80 年代诞生的一个由电脑 AI 组成的组织，它们的目的是取得 Indigo Child 后统治全人类，并消灭敌对势力——The Orange Clan。



The Invisibles

由 Bogart 领导的流浪人员地下组织，他们在暗中监视着 The Orange Clan 和 The Purple Clan 的动向，确保 Indigo Child 不会落入这些试图奴役人类的组织手上。



系统详解

操作列表

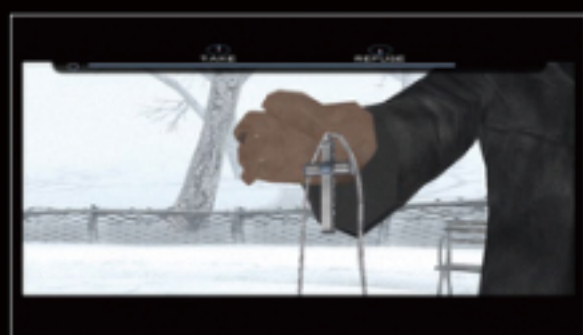
按键	功能
方向键	角色移动
左摇杆	角色移动 / QTE 操作
右摇杆	镜头移动 / QTE 操作
触摸板左上	PDA
触摸板右上	暂停
x	跑步

按键	功能
○	精神状态
△	角色切换
□	无
L1、R1	镜头水平旋转、切换 / QTE 操作
L2	镜头重置
R2	第一人称视角

QTE 系统

游戏中除了操作各角色移动以外，其他行动都需要由 QTE 来进行。具体可分为：

①出现在画面上方的对话选择、自由操作各角色时能够采取的各种行动选择，需要用右摇杆来执行，除了最基本的↑、↓、←、→以外，还有各种类似格斗游戏搓招的操作。而以上 QTE 操作有



时会有时间限制，快速做出反应或抉择才能得到理想的效果。

②战斗的 QTE 以及部分特殊动作需要观察屏幕中央的提示输入，除了根据顺序输入左右摇杆的方向以外，也有 L1、R1 交替连打这个选项。左右摇杆的 QTE 从显示“Ready”后开始，根据各难度的不同，判定“Great”

和“Failed”的条件也不同，在 Hard 难度下基本输入错一次就会判定为失败。而 L1、R1 交替连打分为两种情况，一种是尽量快



速连打让指针不回到最左端；另一种则是需要平衡指针不让其到达任何一端。



实时进行

本作借鉴了当时热播的美剧《24 小时》，在一些可自由操作的桥段，时间为实时进行而不是等待操作角色的行动结束。举个简单的例子：第 1 章 Lucas 逃出餐厅后，警察则会起身去卫生间，这时 Lucas 的行动时间会与警察同步，需要立刻找到回家的方式。



体力值 & 精神状态

虽然和其他游戏一样 Lucas 是拥有体力值的（最高为 6 格，战斗中失败一次则会减少 1 格，需要通过获得十字架回复体力值），不过本作中更看重的是各角色的精神状态。在游戏中各



行动根据效果不同，会在一定程度上正面或负面地影响角色的精神状态，一旦某角色的精神状态跌至 0，则会强制进入 Bad Ending。利用 PDA 可以随时查看角色的体力值和精神状态。



分支影响

Lucas、Carla 和 Tyler 是游戏中可以操作的 3 名角色，而每个人的行动有时会影响到其他两位角色的后续行动，虽然大部分只是与奖杯挂钩，并不会影响主线

剧情的发展。除了可以用△键切换角色以外，有时进入下一章节时会提示玩家选择 3 名角色中的 1 人，此时尽量从左到右进行选择。



其他事项

①每次新游戏时会提示玩家新建一个账户。游戏默认为自动存档,可在Option里将其改为手动存档。两种方式都有利有弊,建议一周目时使用自动存档。自动存档时游戏会有一个REC红圈提示。

②游戏中的收集品分为两种:十字架和塔罗牌。其中十字架的获得在Hard难度下至关重要,因为后期的QTE战斗损失体力值可能是很难避免的。而塔罗牌则关系到Bonus Point的累积,

请根据攻略在一周目获得所有塔罗牌,因为章节选择补齐塔罗牌时有可能出现Bug。

③本作的欧版标题为Fahrenheit,而美版则为Indigo Prophecy。这是因为Quantic Dream怕Fahrenheit和当时的话题电影《华氏911》产生冲突,所以在北美地区改成了《靛青预言》这个标题。除此之外,北美版本因为审查制度的原因去掉或和谐了一些有性表现的成人要素。

流程攻略

在下文攻略中会主要介绍正面的行动,负面行动只会列举出一些后果较严重的。一周目推荐大家自由进行探索,以免丧失游戏的乐趣。

第1章 The Murder

剧情梗概:2009年1月26日,漫天雪花在纽约的上空飘舞。在一个街角的快餐厅——The Doc,一场残忍的杀人案正在上演。Lucas,这个看起来很平凡

正面行动	精神状态
藏起尸体	+5
用拖布清理血迹	+5
藏起餐刀	+5
洗手	+5
播放点唱机	+5
付账	+5
吃完晚餐	+5
喝水	+5
回家	+10

的青年从厕所隔间走出,用餐刀将正在洗手的一位中年男子刺杀致死。而回过神来的他并不知道究竟发生了什么,在简单地清理了现场后,神色匆忙的他将饭钱扔在餐桌上后离开了餐厅。

TIPS

①在餐厅中的行动是即时的,假若Lucas行动不够快的话,会在离开前就触发警察去调查卫生间的窘境。

负面行动	精神状态
不洗手就出卫生间	-20
与警察对话	-10
在餐厅等待直到警察发现尸体	-10
不付账离开餐厅	-10

第2章 Investigation

剧情梗概:命案发生后不久,纽约警局刑侦科的Carla和Tyler立刻驱车赶往现场调查。在与目击者——餐厅的服务员Kate对话

TIPS

①Carla完成在餐厅内的取证后可以到室外继续调查,来到十字路口正对面的那条街,在街边可以找到“塔罗牌01”。



Carla 全部行动	精神状态
调查餐厅的公用电话	+5
拾取卫生间内的餐刀	+10
调查并喝掉咖啡	+5
调查厕所左边隔间的血迹	+5
拾取餐桌下的书	+10
与后门小巷中的流浪汉对话	-5
从小巷开启餐厅的后门	-10
喝水	+5
回家	+10

Tyler 全部行动	精神状态
与柜台处的警察对话	+5
再次与警察对话	+5
拾取卫生间内的餐刀	+10
调查并喝掉咖啡	+5
使用公用电话	+5
打开点唱机	-10
从小巷开启餐厅的后门	-10
与后门小巷中的流浪汉对话	-10
在卫生间内小便	-10

第3章 The Day After

剧情梗概:从噩梦中醒来的Lucas想起昨晚的事情,才发现那并不是梦。在简单整理了带有血迹的床铺、将客厅中带血的衣服放入洗衣机并包扎了伤口后,Lucas接到了长兄Markus的电话,两人约好半个小时后在公园见面。而突然赶到的警察让Lucas有些猝不及防,差点忘记门钥匙还放在餐桌上。在打发走警察后,Lucas穿好衣服奔向公园。

正面行动	精神状态
服用床头柜的药	+10
盖上有血迹的床单	+5
接电话和Markus交谈	+5
将客厅地上带血的衣服放进卫生间的洗衣机内	+5
用卫生间橱柜的绷带包扎伤口	+10
小便	+5
打开客厅内的音响听音乐	+5
喝水	+5
喝冰箱里的牛奶	+5
不引起任何嫌疑的情况下让警察离开	+10

负面行动	精神状态
调查写字桌的照片	-5
被卫生间内的灵异现象吓到	-20
打开电视	-10
读门下的报纸	-5

TIPS

①警察赶到后会有倒计时,如在时限内没有开门的话后果不堪设想。而开门前是否藏好了昨晚凶案的证据则会关系到Lucas的嫌疑。
②床头柜的药和厨房的酒不能同时服用。
③在阳台可以找到“塔罗牌02”。



④厨房上方靠左的壁橱有“塔罗牌03”,这张牌在之后的章节可以第二次拾取。



第4章 Confession

剧情梗概:下了一夜的雪终于停了,公园里熙熙攘攘的行人、欢快玩耍的孩童与行色匆匆的Lucas形成了鲜明的对比。Markus的关心让Lucas获得了

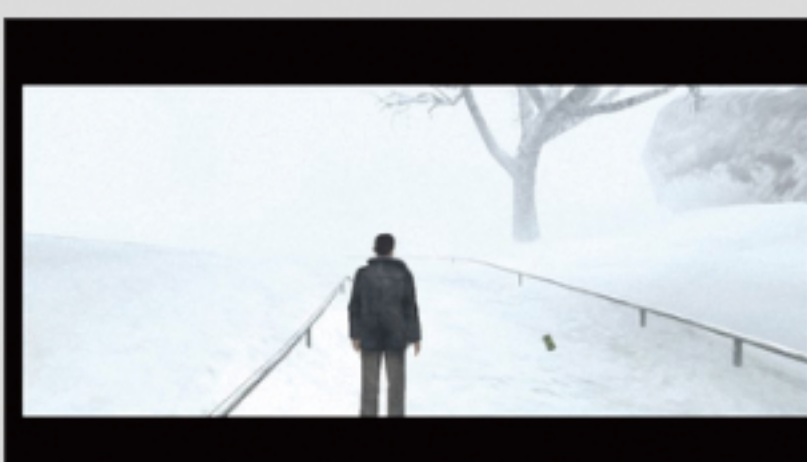
些许慰藉,而突然预感到一名男孩将要掉入水中的他冒着被警察发现的危险勇敢地跳入了冰冷的池塘。

正面行动	精神状态
与Markus对话	+10
成功救下男孩	+20

负面行动	精神状态
对话选择“Sick”、“Aggressive”	-5
对话选择“Break Off”	-10
不救助男孩直接走掉	-30

TIPS

①与Markus对话之前,在雕像处右转的小路上可以找到“塔罗牌04”。
②Markus递给Lucas十字架时选择“Take”,可以补充体力值。
③做心肺复苏时等Lucas数完123后再行动。



第5章 Police Work

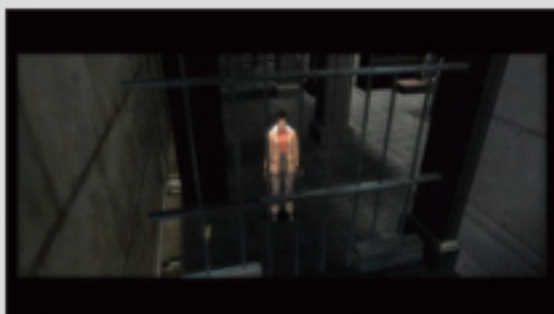
剧情梗概：Carla 一大早就赶去了警局，而 Tyler 则在与女友 Samantha 的拌嘴后才姗姗来迟。在与昨晚取证的同事交谈后，二人开始觉得被卷入了一个麻烦的案件之中。

Carla 行动	精神状态
咖啡机处喝咖啡	+5
饮水机处喝水	+5
玩溜溜球	+5
注意到 Tyler 还没来	-5
被 Jeffrey 拦住	-5
读取有关 Kirsten 的邮件	-5

Tyler 行动	精神状态
照镜子	+5
在 Sam 睡觉时看她	+5
与 Sam 发生关系	+20
洗澡	+5
小便	+5
与 Sam 的对话选择“Tender”或“Understanding”	+10
出门前亲吻 Sam	+5
咖啡机处喝咖啡	+5
饮水机处喝水	+5
在办公室玩篮球	+5
与 Sam 发生关系时被电话打断	-10
与 Sam 对话时选择“Firm”等负面答复	-20
不与 Sam 接吻就离开	-30
被 Jeffrey 拦住	-5

TIPS

①在1层穿过安检装置后，在楼梯右侧可以找到“塔罗牌05”。



②Carla 在自己的办公桌坐下后，打开抽屉可以找到“塔罗牌06”。



③Tyler 在卫生间的马桶边找到“塔罗牌07”。



第6章 Alternate Reality

剧情梗概：虽然 Lucas 装作若无其事的上上班，不过在公司里发

正面行动	精神状态
卫生间内洗脸	+5
咖啡机处喝咖啡	+5
与 Tiffany 通话时选“Yes”	+10

负面行动	精神状态
听取 Warren 的想法	-5
在左边抽屉看合照	-5
观察 PC 显示器受到惊吓	-20
完成章节时	-20

TIPS

①洗手台对面的角落里找到“塔罗牌08”。



生的各种奇怪事件还是吓到了他，而同事们都对他异常的举动表示不理解。

②办公大厅九宫格2位置西北卡位找到“塔罗牌09”。



③办公大厅九宫格9位置西北卡位找到“塔罗牌10”。



④Lucas 办公桌右手边抽屉里可以找到十字架。

第7章 Reconstruction

剧情梗概：Carla 与验尸官交谈完后得知惊人的讯息：类似此次凶案的事件曾经发生过。而 Tyler 则与昨晚的目击证人完成了嫌疑人的面部素描，对 Lucas 的全城通缉迫在眉睫。

TIPS

①本章中只有 Carla 部分 QTE 的完成和失败会对精神状态产生影响。

②面部素描请参见奖杯“可靠证人”的说明。

第8章 Lost Love

剧情梗概：回到家的 Lucas 稍微平静了一些，而前女友 Tiffany 的

正面行动	精神状态
服用床头柜的药	+10
成功进行沙包练习	+10
弹吉他	+10
用音响听音乐	+5
喝牛奶	+5
小便	+5
Tiffany 到达前小憩	+10
给 Tiffany 一杯酒	+5
给 Tiffany 弹奏一曲	+10
与 Tiffany 发生关系	+30

到来则让他在这 1 天多来第一次感受到了安心。余情未了的两人进行了缠绵，而 Lucas 则在睡梦中第一次见到了靛青之子。

负面行动	精神状态
打开电视看到与自己相仿的素描	-10
打开电脑观看	-5
弹吉他前亲吻 Tiff	-20
一开始就选择接吻	-30
弹完吉他后让 Tiff 离开	-20
看到靛青之子	-20

第9章 Hide and Seek

剧情梗概：Lucas 在墓地与兄长一起给去世的父母献花，而已经

获得了超能力的 Lucas 则穿越到了孩童时代在军事基地的一段记忆当中。

TIPS

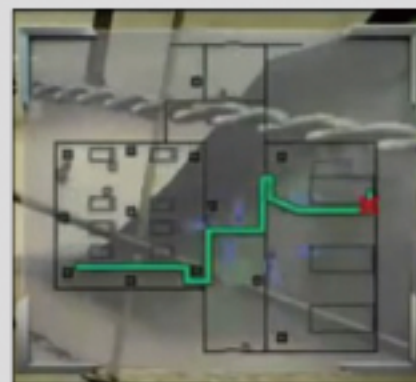
①在墓地转过一个弯后在右侧的小岔道可以找到“塔罗牌11”。顺着道路走到尽头可以在一个石棺上找到十字架。



②基地的潜入部分需按照右图路线进行。最后需要靠卡车进行掩护，

等待卡车到两个士兵中间时才能顺利穿过。

③仓库中找寻 3 名男孩是有限制的，请参见奖杯“游戏结束”的说明。救出全部 3 名精神状态+10，没有全部救下的话-30。



第10章 Friendly Combat

剧情梗概：Carla 和 Tyler 为了放松一下心情，在警局的健身房进行了一场格斗比赛。

TIPS

①在擂台外侧的角落找到“塔罗牌12”。
②Carla 和 Tyler 各要完成 2 组热身运动后才能开始比赛。



第11章 Debriefing

剧情梗概：局长催促二人尽快破案，否则来自市政府方面的压力会让他很难堪。Carla 与 Tyler 兵分两路，Carla 必须克服自己的幽

闭恐惧症在地下室的卷宗中找到 Kirsten 案件，而 Tyler 则要去一个日本老伯开的图书馆找寻在餐厅发现的书籍的相关线索。

TIPS

①Carla 来到地下室后先在角落里找到“塔罗牌13”。
②打开门旁的开关后开始进行解

谜部分。这里指针往右移动时就按 L1、往左移动时就按 R1 不断平衡 Carla 的精神状态，不用按得太频繁，只要指针保持在中间即可。

③解谜部分：

-转动转轮出现道路。
-先转动左边、再转动右边的转轮后出现道路，进入档案室。
-先在右侧书架取得卷宗：转动左侧



的转轮，来到第二排书架后转动转轮，回到第一排转动左边的转轮后转动右边的，来到第二排右侧的转轮处转动，在右侧的书架取得卷宗。

-在左侧书架打开电源：直接来到第二排书架，转动右边的转轮后再转动左边的，打开电源。

-回到电脑处放入卷宗后获得信息。

④Tyler和日本老伯对话一番后获取不到任何有价值的信息，刚准备离去时被老伯叫住让他帮忙找书。来到二层绿灯书架处可以找到“塔罗牌14”。来到三层白灯书架处拿到老伯想要的书，回去交给他。对话

结束后，在楼梯口可以找到“塔罗牌15”。



第16章 Dark Omer

剧情梗概：Carla 和 Tyler 开始试图将蛛丝马迹联系起来从而弄清楚嫌疑犯的身分，而住在对面一

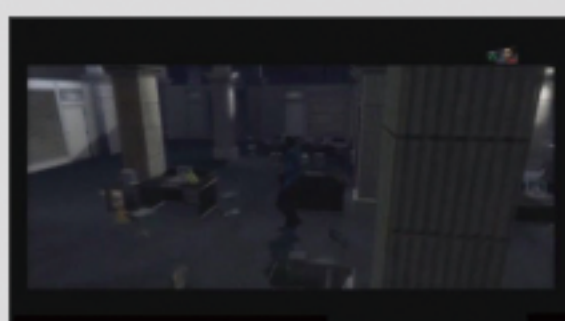
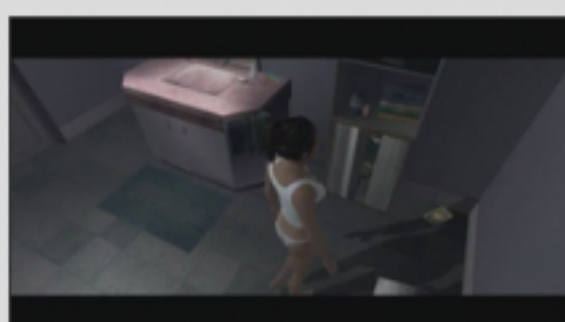
直对 Carla 有好感的 Tommy 提供了一条重要的线索。最后在两位警探的沟通后，第二天早上将由其中一人赶往 Naser & Jones 银行。

Carla 行动	精神状态
躺床上休息	+10
吃厨房的剩饭	+5
看电视	+5
上厕所	+5
门铃响起后开门	+5
从 Tommy 那里获得线索	+20
选择塔罗牌	-5

Tyler 行动	精神状态
将报纸传真给 Carla	+5
玩篮球	+5
找到线索	+10
找到水印	+10
变得疲惫	-20

TIPS

①Carla的卫生间角落可以找到“塔罗牌18”，切换至Tyler后到



大厅在一个办公桌上有“塔罗牌19”。

②本章是通过证据的link来推进剧情，2种解法可见后文奖杯部分“追踪线索”和“黑白线索”的说明。总结来说就是：Tyler找到Bookmark上有银行的痕迹→发传真给Carla→通过Tyler的提示可以得到每个银行的单据都有水印→给Tyler打电话→通过水印找到银行的名称。而调查则要通过办公室中的文档、电脑中的邮件、以及使用台灯来仔细观察每个文件，之后将线索联系(link)起来才能获得结论。

第17章 Face Off

剧情梗概：Lucas 在办公室预见到了有警探将要来访的未来，虽然藏住了有可能增加嫌疑的物品，不过在与警探交谈过程中的种种

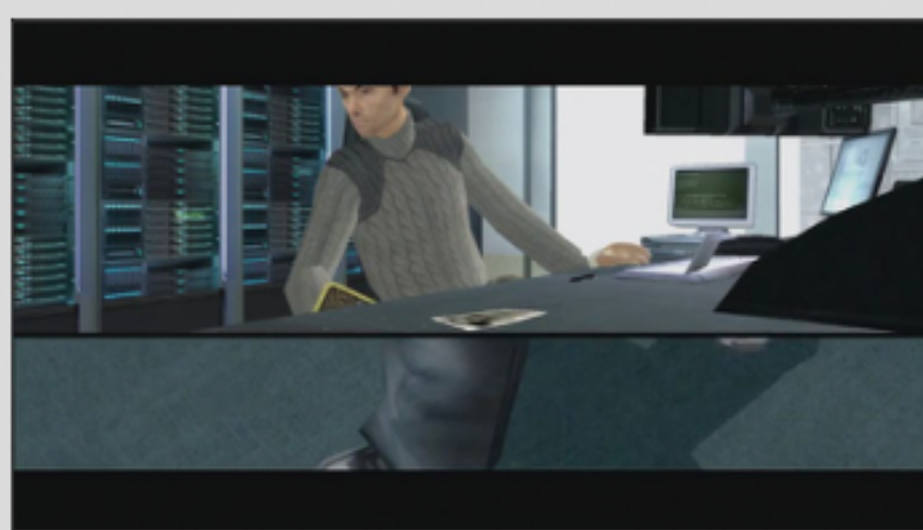
不正常的举动反而让警探觉得他有些心虚。虽然逃过了一劫，接下来等待 Lucas 的又会是什么呢？

TIPS

①右侧的抽屉有“塔罗牌20”。

②两个不利于 Lucas 的物证是莎士比亚的书还有公司的文档，可以在警探到来之前藏好，不过他的行动也会决定一些奖杯的获得，具体请见后文。

③对话的选择、QTE会影响 Lucas 的受怀疑程度。而无论QTE成功或失败只会让 Lucas 的精神状态变得



糟糕。

④当 Lucas 假装去卫生间时，Tyler 或 Carla 可以在他回来前展开行动。重要物证是 Lucas 的钢笔。

第18章 Back To Agatha

剧情梗概：Lucas 在茫茫大雪中再次拜访 Agatha，而来到卧室后眼前的一幕让他目瞪口呆：Agatha 已经被害，可怜的老妇躺在地上，已经没了呼吸。杀手

已经夺窗而逃，而从电话话筒中传来了 911 接线员的声音。原来 Lucas 再次陷入了一个圈套之中，他必须在警察到来之前获得线索并离开这里！

第12章 Agatha

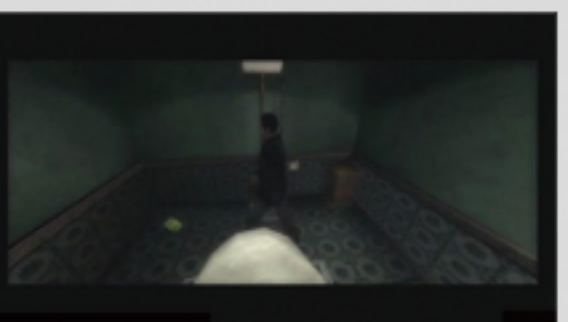
剧情梗概：经由 Markus 介绍，Lucas 来到了灵媒师 Agatha 的家。而这位盲人老妇首先帮他理

清了那个噩梦般的夜晚所发生的事情，并约定好隔天晚上将为 Lucas 进行完全的解惑。

TIPS

①在厨房里找到“塔罗牌16”，在 Agatha 的浴室里找到“塔罗牌17”。在卧室还可以找到一个十字架。

②将 Agatha 推至厨房对面的屋



子，从木柜里找到种子喂给几只鸟，将老妇推回卧室，从厨房找到火柴将卧室桌子上的蜡烛点亮，关闭灯管、拉上窗帘后完成QTE。

第13章 Questions & Bullets

剧情梗概：Carla 在地下的射击训练场找到了曾经负责 Kirsten 案的 Mitchell 警官，希望能获得更多有价值的线索。

TIPS

①射击时小心不要射到人质，假如成绩太差 Carla 的精神状态会-10。

第14章 Double or Quits

剧情梗概：一直欠钱不还的 Tyler 将面对同事 Jeff 的篮球挑战。

TIPS

①先投进10个就算赢，假若输掉比赛精神状态会-20。

第15章 The Storm

剧情梗概：Lucas 疲惫地回到了公寓，电话铃声突然响起。电话那头传来了不明的话语，而一个神秘的身影突然出现在他的背后。一种神秘力量正在操控 Lucas 的心智，房间内的物体突然对他开始了攻击。原以为会掉入万丈深渊的他突然发现自己悬挂在平台

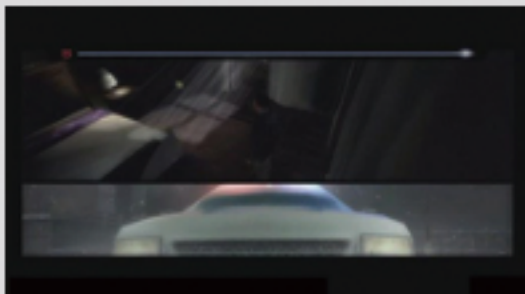
外面，好在 Markus 及时赶到救起了自己的弟弟。

TIPS

①本章的QTE十分漫长并且难度极高，在Hard模式下基本没可能不失误。所以在这之前和在这之后务必取得所有十字架，保持体力值在3以上。

TIPS

- ①不要去看Agatha的尸体，否则精神状态会-30。可以在Agatha的卧室找到“塔罗牌21”。
- ②Lucas打开鸟笼有2种方式：在木柜里找到鸟食袋，其中可以发现一把钥匙，或者用厨房中的刀直接将鸟笼撬开。



第19章 Happy Anniversary

剧情梗概：今天是Tyler和Samantha的相识周年纪念日，正在享受这浪漫之夜的二人却被

Carla的一通电话打断，赶赴工作的Tyler再次受到了未婚妻的叱责。

TIPS

- ①Carla可以在大厅找到“塔罗牌22”。
- ②需要找到其中的2组证据，分别是：钢笔+指纹、两本莎士比亚的书、和Martin对话取得的出租车信息、嫌犯素描+档案、嫌犯素描+Martin指证。



第20章 Lousy Washing

剧情梗概：失魂落魄的Lucas正在大街上徘徊，突然又一个杀人案的景象在他脑中浮现，而靛青之子也再次出现。

TIPS

本章全部由过场剧情组成。

第21章 Confrontation

剧情梗概：Carla和Tyler前去Lucas的家进行逮捕，空无一人的房间内却有一个宗教仪式的诡异符号。回到家门口的Lucas遭到了警察的围捕，千钧一发之际，他体内的神秘力量突然觉醒，在躲过了一波又一波射击后他成功

跳上了疾驰的城铁，而惊讶地说不出话来警察们呆在原地，久久不能平静。

TIPS

本章由过场剧情和QTE桥段组成，QTE在Hard模式下难度颇高，反应要快。

第22章 Captain Jones is Really Upset

剧情梗概：在办公室里，骂人有如吹风机的Jones正在责难为何连直升机都出动了仍然无法逮捕Lucas，最终给Carla和Tyler的任务是在48小时之内将Lucas

关起来。不知不觉中，纽约的气温已经降到了-20℃。

TIPS

无论回答什么，精神状态都会-5。

第23章 Fallen Angels

剧情梗概：走投无路的Lucas来到Markus所服务的教堂当中躲避风头，精疲力尽的他倒在长椅上睡着了。醒来后刚要离去的他却听到了背后Agatha的呼唤，这个本已死亡的老妇为什么会出

现在这里？紧接着，不知从哪里出现的天使对Lucas发动了突然袭击。

TIPS

本关的QTE也相当考验反应，还有连打L1/R1夹杂其中。

第24章 Soap, Blood, Clues

剧情梗概：纽约不断下降的气温使得街上的行人更加稀少，Carla

和Tyler来到之前Lucas预见的那间发生凶案的洗衣店进行调查。

Carla 行动	精神状态
调查顾客尸体	+5
调查血迹	+5
查看老板尸体后调查工具箱	+5

Tyler 行动	精神状态
调查顾客尸体	+5
调查电话	+5
调查门上的钥匙	+5

TIPS

- ①洗衣店过道手推车里可以找到“塔罗牌23”。
- ②可以操控Carla和Tyler分别找到洗衣店内的证据。



第25章 The Fugitive

剧情梗概：饥寒交迫的Lucas在纽约的街头无助地游荡，而他最后的希望则是自己的前女友Tiffany，不料警察已经封锁了Tiff家周围的

区域。在从侧面躲过两个警察之后，Lucas通过后窗进入了Tiff的家。休息了一段时间后Tiff回到家里看到Lucas有些惊讶，然而还没来得及嘘寒问暖，Tyler的突然到访让两人猝不及防。

正面行动	精神状态
用QTE打开窗户	+10
吃冰箱里的三明治	+5
喝冰箱里的牛奶	+5
吃冰箱旁边橱柜的零食	+5
看电视	+5
躺床上休息	+10
亲吻Tiffany	+10
Tyler离开	+10

负面行动	精神状态
和流浪汉对话	-5
躲警察时观察乌鸦	-5
用砖头打破窗户	-5
爬水管时落下	-10
Tyler调查时QTE失败1次	-10

TIPS

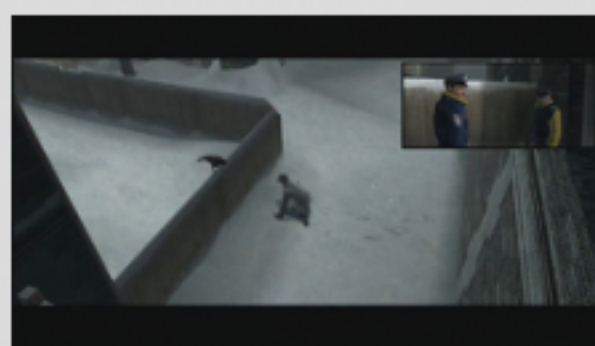
- ①预见被警察抓捕后来到马路对面可以找到“塔罗牌24”。



- ②拿到塔罗牌后回到马路对面，爬过铁丝网后要躲避警察的视线，通过右上的视窗可以了解警察的视线，待他们不望向这边时就可以过去，爬上水管后一路QTE+爬铁丝网来到后院。玻璃可以用砖头砸或

者QTE打开。

③进入屋里后，可以在厨房左侧的橱柜里找到“塔罗牌25”，在卫生间可以找到十字架。躺床上休息后Tiff就会回来，而Tyler进来之前需要躲在不是浴室或者床底下的地方完成QTE。



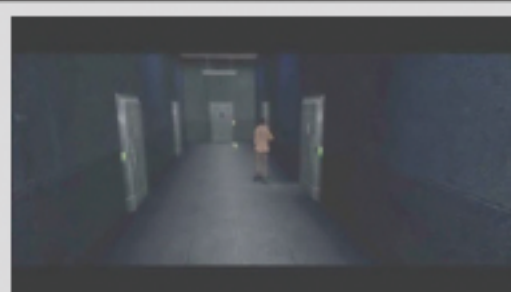
第26章 Janos

剧情梗概：Carla只身一人来到了Bellevue疯人院，而此行的目的则是与当年Kirsten案件的凶手——Janos会面。有些疯疯癫癫却说话头头是道的他却仍然坚

称自己并没有杀人，只是被别人附身后成为了杀人的工具而已。就在会面刚刚结束，疯人院却突然停电了，Carla冷静地躲过了疯子们的追捕，逃回了管理室。

TIPS

- ①可以自由行动后先不要跟随Barney，来到左边走廊的尽头可以找到“塔罗牌26”。
- ②停电后的逃脱方法详见奖杯“失去力量”的说明。



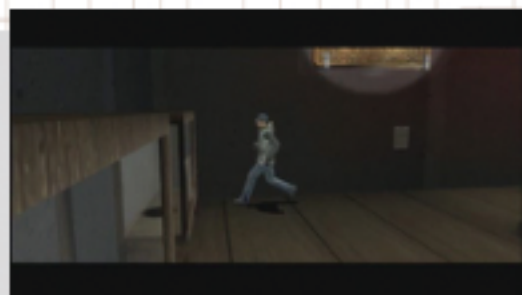
第27章 Meeting Kuriakin

剧情梗概: Lucas 来到博物馆找到了 Kuriakin 教授, 这位对玛雅

文明有着深度研究的老人是否能够解开 Lucas 心中的疑惑呢?

TIPS

- ①通过保安的盘查后, 可以在大厅左侧角落里找到“塔罗牌27”。
- ②停车场的QTE很关键, 成功后精神状态+20而失败则会-20。



TIPS

本章是潜入关卡, 潜入路线见右图。

- ①避开一切灯光, 无论是在地面上行动还是在电缆上攀爬的时候。
- ②观察敌人巡逻的规律, 利用足够大的遮挡物。
- ③分开行动时可以用周围的物体吸引敌兵的注意, 从而让另一人能够成功绕过。



第28章 Mayan Secrets

剧情梗概: Lucas 在停车场被 The Oracle 的神秘力量召唤至一个神秘的地方, 而在那里他见到

了玛雅的祭司, 也开始渐渐了解到一切的真相——有人试图利用已经灭亡的玛雅文明控制地球!

第29章 The Clan

剧情梗概: The Orange Clan 察觉到了有一个敌对势力正在同他们争夺靛青之子, 于是 The

Oracle 在聆听了各位长老的命令后决定解决掉 Lucas 这个大麻烦。

第30章 Danger and Ubiquity

剧情梗概: Lucas 从旅馆的床上惊醒, 预见到有人要来取 Markus 命的他赶紧通知自己的兄长藏好。而 Tyler 和 Carla 虽然找到了 Lucas 的藏身之处, 却再一次让他逃之夭夭。

Lucas 行动	精神状态
成功警告 Markus	+20
没有警告 Markus	-60

TIPS

本章会出现迄今为止最严重的精神状态影响。

第31章 Fate On Russian Hills

剧情梗概: 暴雪仍在持续, 纽约的气温已经降到了 -26℃。Lucas 在旅馆时接到一通电话, 原来是 The Oracle 抓住了 Tiffany!

Lucas 立马前往这个废弃的游乐园营救自己的前女友, 本以为事情会告一段落, 没想到……

TIPS

- ①进入游乐园后, 往右走到角落可以找到十字架, 回到开始的地方往左走会看到一个旋转木马, 这时往左边看可以找到“塔罗牌28”。
- ②过木杆时平衡的办法和之前 Carla 平衡自己呼吸的方法一样。



第32章 Child's Play

剧情梗概: Lucas 在掉入深渊后又梦到了小时候发生的一件事情: 在仓库拯救了 3 位伙伴后, Lucas

在那天半夜叫起了 Markus, 决定潜入研究设施一探这个军事基地的秘密。

第33章 Checkmate!

剧情梗概: 自以为除掉了 Lucas 的 The Oracle 锁定了靛青之子的所在位置, 最终的决战即将开始!

第34章 The Pact

剧情梗概: Tiffany 没活下来, 她在 Lucas 父母安葬的地方长眠了。Carla 正在吊唁的时候 Lucas 突然出现在她的身后, 仅仅数日, Lucas 的面貌已产生了很大的变化。Carla 如今已经不再对 Lucas 抱有敌意, 听过 Lucas 对于一切

的解释之后, 她决定和 Lucas 联手阻止 The Oracle 的阴谋。

TIPS

选择“Trusting”在精神状态上会获得+10而选择“Wary”则会-5。

第35章 Jade

剧情梗概: 在梦中, Lucas 再次见到了靛青之子, 而从她所穿衣服判断, 这个掌握人类命运的女

童目前正在 St Thomas 孤儿院生活。从噩梦中醒来, Carla 就在他身边……

第36章 Frozen To The Bone

剧情梗概: 整个美国陷入了瘫痪, 自来水的供给停止, 而电力系统也不再运作, 纽约的温度已经降到了 -47℃。一筹莫展的 Tyler 和 Carla 却在警局里见到了 Samantha, 离开往气温尚暖的佛罗里达的火车出发还有 1 个小时,

Tyler 该如何选择?

TIPS

鉴于无论如何 Tyler 都不会在之后出现, 这章推荐选择“Leave”。而 Carla 选择“Admit”精神状态会+10, 而“Lie”的话则会-10。

第37章 Where is Jade?

剧情梗概: Carla 和 Lucas 前往孤儿院找到了靛青之子——Jade, 而 The Oracle 也拍马赶到。两人大战了多个回合后 Lucas 眼见形势不妙抓紧 Jade 后落荒而逃, 此时警察的直升机却

对二人发动了攻击。好不容易逃到建筑物里的 Lucas 再次见到了 Agatha, 在经过了一番抉择之后, 这个 Agatha 的真实身分终于浮出水面: 原来她是 The Purple Clan 这个 AI 组织制造出来的幻象!

TIPS

- ①走廊左边第二间房能够找到“塔罗牌29”。走廊右边最后一间可以找到十字架。
- ②走廊左边最后一间房找到Jade后就是一连串的QTE战斗了，这也是Hard难度下取得Bad Ending的最后一场战斗。
- ③最后与Agatha的对话中选择“Refuse”。



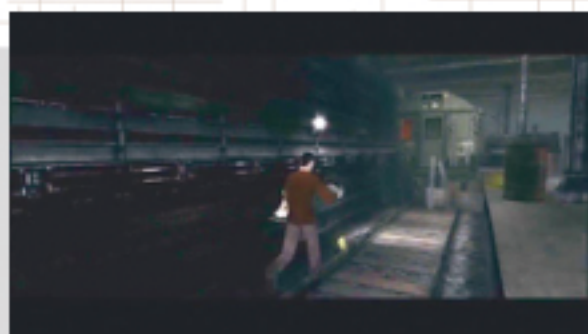
第38章 Bogart

剧情梗概： Lucas 和 Carla 带着 Jade 逃入了地下隧道，这里和已经冰冷刺骨的地面相比已经算是暖和的了。Lucas 同 Markus 再

次碰面，而之前见过几次的瞎眼流浪汉则向众人解释了至今发生的一切。在即将迎来最终决战的前夜，Lucas 和 Carla 相拥在一起。

TIPS

- ①在从斜坡来到众人聚集地方前，可以在轨道尽头找到“塔罗牌30”。
- ②可以操作Carla后在中间的车厢找到十字架。



奖杯攻略

白金路线

奖杯总数 49 铜杯 40 银杯 6 金杯 2 白金 1

1. 虽然取得白金最少只需一周目，不过鉴于Hard模式下QTE难度很高，所以推荐一周目以Easy模式完成。游戏虽然备有章节选择功能，不过可能导致塔罗牌的收集产生Bug，所以务必按照攻略一次性取得所有塔罗牌。在倒数第2个章节QTE的失败或成功将影响结局，在Easy模式下推荐取得全部的3个结局——“光明的未来”以及“冰冻的未来”和“不确定的未来”，取得方式详见前文攻略。
2. 在主菜单选择Bonus后可以利用收集塔罗牌获得的点数解开奖励内容，具体请看后文关于奖杯“艺术大拍卖”、“音乐爱好者”和“电影爱好者”的说明。
3. 通过章节选择补齐还没有获得的特殊条件奖杯。

全奖杯难度	5/10
白金所需时间	20小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	有
硬件需求	无

4. 二周目开始前需要在主菜单Option里将Difficulty Level改为Hard才可以。该难度下QTE失败可谓是家常便饭，鉴于游戏后期有几场战斗难度颇高，建议前期避免QTE的过多失误，取得尽可能多的十字架（具体位置请参见奖杯“死而复生”的说明）补充失去的体力值。一些奖杯（需要条件铺垫）可以在Hard模式补齐。选择结局——“不确定的未来”，因为这个结局可以避开最后2个超长的QTE战斗。

注：使用秘技会停用奖杯功能！



Indigo Prophecy 大师



取得条件：解锁所有奖杯



死而复生



取得条件：取得十字架获得额外生命

第39章 Revelations

剧情梗概： 半夜突然起来的小 Lucas 听到了父母的对话：原来母亲在怀着他的时候被研究室的

一个文物辐射过，这就是之后 Lucas 拥有的神秘力量的来源？

第40章 Final Countdown

剧情梗概： Lucas 和 Carla 开着雪地车来到了 Lucas 小时候拯救小伙伴的那个仓库，果不其然，The Oracle 已经在那里等

着 Lucas 了。而终于击败这个 The Orange Clan 的走狗后，The Purple Clan 的士兵也接踵而至，人类的未来究竟会交给谁呢？

TIPS

- ①本章完全由战斗组成，而胜利或失败则会影响到结局，见右表。

与 The Oracle	与 The Purple Clan	结局
x	-	不确定的未来
✓	x	冰冻的未来
✓	✓	光明的未来

- ②Hard难度推荐取得不确定的未来，而Easy/Normal难度可以获得另外两个结局中的一个后再从章节选择完成最后一个结局。

- ③游戏的最后可以获得“塔罗牌31”。



填补白墙



取得条件： Lucas 被送到精神病院
奖杯说明： 将 Lucas 的精神状态降至“Wrecked”后他会自动被送至精神病院，推荐在第1章The Murder中完成。行动如下：

- 在卫生间看窗外、洗手。
- 离开卫生间后在右手边使用电话。
- 和离电话最近正在吃饭的男人对话。
- 与警察对话。
- 走到柜台后，也就是服务生 Kate 所在的位置。
- 不付账试图离开餐厅。
- 坐在柜台处等 Kate 向你搭话，或者等待警察起身去卫生间发现凶案现场。



无处可逃



取得条件： Lucas 自首

奖杯说明： 在不是餐厅或者自己家的地方将 Lucas 的精神状态降至“Wrecked”后他会去自首，推荐从第3章The Day After开始完成如下行动：

- 警察到达前，用棉被遮盖有血迹的床单、接电话和 Markus 对话、藏起客厅中有血迹的衣服、在卫生间用绷带治疗手臂。
- 打发走警察后，在阳台徘徊（可反复），-10；看电视，-10；读门下的报纸，-5；看卧室写字桌上的照片，-5；在厨房喝酒（可

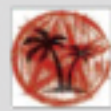
反复喝），-20。将 Lucas 的精神状态降至5后离开去找 Markus。
- 在 The Park 章节中，和 Markus 对话一会儿后依次选择“Sick”、“Aggressive”、“Breakoff”后完成该奖杯。



辞职



取得条件： Carla 缴回警徽与配枪
奖杯说明： 第11章Debriefing中，让 Carla 在穿越书架时不断失败，每次都会将精神状态-10，直到 Carla 崩溃即可。



找寻温暖



取得条件： Tyler 离职并与 Samantha 一起前往佛罗里达

奖杯说明： 需要在第1~5章完成，执行下列行动：

- Lucas 不藏餐刀、用 Carla 找到餐刀、切换至 Tyler 后从卫生间离开后从后门来到后巷与流浪汉对话再从后门回到餐厅、用 Tyler 播放餐厅正门口的点唱机（Carla 需要也在餐厅里，叱责 Tyler）。
- 完成2~4章。
- 在第5章Police Work，切换至 Tyler 后洗澡+穿衣服，与 Samantha 的对话选择“Upset”、“Aggressive”，假若精神状态没有降至5的话，就不亲吻 Samantha 离开，此时 Tyler 则会崩溃触发这个坏结局。

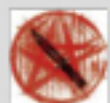


大众运输



取得条件: Lucas 搭地铁逃离命案现场

奖杯说明: 在第1章 The Murder 中, Lucas 完成餐厅的桥段后需要逃离现场。出门后右转过街, 之后再往右走一段即可看到地铁的入口。推荐用章节选择完成这个奖杯, 因为较麻烦的奖杯“吃霸王餐”需要 Lucas 乘坐出租车离开。



女性直觉



取得条件: 「Investigation」章节中, Carla 找到浴室中的凶刀与餐厅外的血迹

奖杯说明: 操作 Lucas 时不藏起餐刀、在洗手池处洗手后离开, 轮到 Carla 时在小便池旁边找到餐刀, 完成与服务生 Kate 的对话后从餐厅正门离开, 调查地面上的血迹。



掩盖真相



取得条件: 「The Day After」章节中, Lucas 在掩盖染血的床单失败后, 说服警员放弃调查卧室

奖杯说明: 在警员到达前, 将客厅中沾有血迹的衣服扔到卫生间的洗衣机里, 不用棉被遮盖床上的血迹。警员到达后, 选择“That was me”和“Yes”放他进来, 当他调查卧室时完成 QTE 后选择“Woman”。



前来救援



取得条件: 「Confession」章节中, Lucas 成功救出孩童

奖杯说明: 在与 Markus 会面结束后, Lucas 会看见到一个正在池塘旁边游玩的孩童掉入水中, 此时需要选择前去营救他。跳入池塘后根据 QTE 提示将其拖上岸后, 还需要进行心肺复苏, 听到 Lucas 喊完 1、2、3 后执行 QTE 操作。在时间限制内救助起该孩童后即可获得奖杯, 还会获得可观的精神状态加成。



上下左右



取得条件: 「Police Work」章节中, Carla 在不破坏表演流程的情况下成功用溜溜球使出 5 次「环游世界」技巧

奖杯说明: Carla 的办公桌上有一个溜溜球, 拿起后她就会开始玩起溜溜球。QTE 的输入为 ↓ × 4,

→ × 2, → 紧接从 3 点钟顺时针到 9 点钟方向(环游世界)。以上动作不失败重复 5 次后主动失误结束游玩才可以获得奖杯。



成功脱逃



取得条件: 「Alternate Reality」章节中, 在 Lucas 逃离尘螨前往电梯时, 完美输入画面上的所有指令

奖杯说明: 在低难度下无需完美输入, 只需要每套 QTE 结束后结果都是“Great”让 Lucas 不损失体力值就可以。

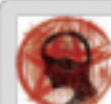


可靠证人



取得条件: 「Tyler & Kate」章节中, Kate 画出与 Lucas 相仿的素描

奖杯说明: Tyler 也可以画素描, 只要与 Lucas 相仿度在 75% 以上就可以, 下图为 100% 相仿的素描。



心理准备



取得条件: 「Lost Love」章节中, Lucas 在 Tiffany 抵达前, 心理健康度提升 55

奖杯说明: 需要完成下列行动, 而“睡觉”需要放在最后, 因为会触发 Tiffany 抵达。

- 完成客厅窗户边的沙袋锻炼, +10。
- 打开扩音器后拾起旁边的吉他进行成功的演奏, 推荐选择较简单的“Blue”, +10。
- 喝厨房冰箱里的牛奶, +5。
- 打开音响听任意音乐, +5。
- 上厕所, +5。
- 卧室床边吃药, +10。
- 睡觉, +10。



做得漂亮



取得条件: 「Lost Love」章节中, Lucas 说服 Tiffany 留下来过夜

奖杯说明: Tiffany 到达后, 选择以下行动会触发与 Tiffany 的特殊剧情。

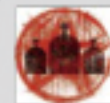
- 选择“Glass”(有时间限制)后去厨房柜台处找酒, 倒上一杯后拿到 Tiffany 面前给她(不在地面

前执行动作, Lucas 会自己喝掉)。
- 选择“Stuff”后(有时间限制)将两个箱子分别拿到她面前, 一个在客厅的电话旁, 另一个在卧室的写字桌旁。

- 在时间限制内依次选择“Sincere”、“Sentimental”和“Alone”。

- 成功为 Tiffany 演奏吉他。

- 在时间限制内选择“Kiss”。



游戏结束



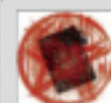
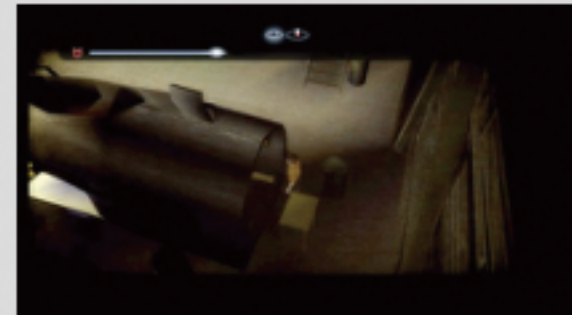
取得条件: 「Hide & Seek」章节中, Lucas 在时间结束前救出三位躲藏的男孩

奖杯说明: 进入仓库与 Markus 结束对话后, 需要在时间限制内找到并说服正在玩捉迷藏的 3 名男孩离开。

①可以行动后往右上走穿过一排铁架子后右侧 U 字弯转到一排堆在一起的箱子处, 在一个木板后找到第一位男孩。

②回到之前转弯的地方上楼, 走到尽头后在挡板后找到第二位。

③下楼在飞机尾部找到第三位男孩, 依次选择“Threaten”和“Lie”后他才会离开。



稳定呼吸



取得条件: 「Debriefing」章节中, Carla 在没有慌张的情况下找到 Kirsten 的档案

奖杯说明: Carla 慌张后就会自动离开档案室, 精神状态 -10, 此时只要退出游戏然后选择 Continue 则会从刚进入地下室开始, 可以重新挑战这个奖杯。解谜方式请参加前文攻略。

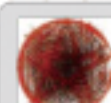


好心帮忙



取得条件: Tyler 找到要给 Takeo 的书, 但没有泄露他的职业

奖杯说明: 在 Defrieking 章节中, 与 Takeo 的第一次对话依次选择“Cough”、“insist”、“Book”和“Insist”, 切记不要选择“Police”。找到书后给 Takeo 即可解开奖杯。



自我反省



取得条件: 「Agatha」章节中, Lucas 完美通过 Agatha 的催眠疗程

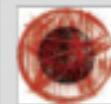


反恐悍将



取得条件: 「Questions & Bullets」章节中, Carla 在射击场中生存 100 秒, 且命中率 80% 以上

奖杯说明: 本作中惟一考验操作的桥段。R1 键射击, R2 键上弹。命中率会显示在屏幕右侧, 而为了“生存 100 秒”需要尽快有效命中拿到时间加成。如果前期表现糟糕, 最好直接退出游戏从检查点重新挑战。



说到做到



取得条件: 「Double or Quits」章节中, Tyler 取笑 Jeffrey, 并在篮球比赛中胜利

奖杯说明: 对话选择“Make Fun”后在篮球比赛先取得 10 分获得胜利即可。



兄弟情谊



取得条件: 「The Storm」章节中, Marcus 将 Lucas 拉上阳台

奖杯说明: 可以操作 Markus 后来走到走廊右手边最后一个门前按门铃, 等了一会儿后选择破门而入, 直奔阳台完成 QTE 救起 Lucas。

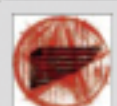


玩够了吗?



取得条件: 「Friendly Combat」章节中, Carla 在重新比赛后赢过 Tyler

奖杯说明: 第一场比赛胜利的条件下, 选择再与 Tyler 战一场, 再次取得胜利即可。



追踪线索



取得条件:「Dark Omen」章节中, Carla 发现网页书签的来源并前往银行

奖杯说明: Tyler 拾起书桌上的书签 (不要读报纸), 之后用篮筐旁边的传真机传送。切换至 Carla 后从厨房边的书桌处接收传真, 然后使用旁边的笔记本电脑选择 “Web”、“World”。给 Tyler 打过电话后完成与 Tommy 的桥段后再给 Tyler 打电话, 这时 Tyler 会注意到书签上的水印, 用书桌上的台灯调查水印, 选择 “No”。

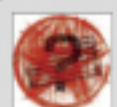


黑白线索



取得条件:「Dark Omen」章节中, Tyler 在检查报纸后, 发现网页书签的来源并前往银行

奖杯说明: Tyler 看到 Carla 桌子上的报纸后给她打电话, 将电话旁的书签用篮筐旁边的传真机传给 Carla。切换至 Carla 后在传真机拿到书签后拜访住在走廊对面的 Tommy。回到自己的公寓后给 Tyler 打电话后切换至这位大兄弟, 用台灯观察书签后打电话给 Carla, 选择 “Yes”。



犯罪高手



取得条件:「Face Off」章节中, Lucas 在没有引起任何怀疑的情况下隐藏证据

奖杯说明: 需要在一定时间内完成以下行动——藏起 (Hide) 办公桌左边的莎士比亚书籍和右边的文档, Carla 或 Tyler 到访之后按如下选择对话内容: Subject、Truth、Truth、No、Dodge、Illness、Lie、Truth, 之后不作任何行动走出办公室。回到办公室时奖杯就会解开。

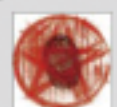


不需钥匙



取得条件:「Back to Agatha」章节中, Lucas 以刀子撬开鸟笼

奖杯说明: 在时限内完成以下行动——来到厨房捡起刀子, 进入走廊对面的屋子, 观察鸟笼看到报纸后用刀子直接撬开鸟笼即可。



观察入微



取得条件:「Happy Anniversary」章节中, Carla 将「暴风雨」剧本与两个证物做出连结

奖杯说明: 确保在章节 Investigation 捡起 Lucas 桌子下的那本书。在章节 Face Off 里 Lucas 不藏起办公桌左边那本莎士比亚的书籍, 让前去调查的两位警员拿到这本书籍, 完成章节后不退出直到章节 Happy Anniversary。能够操作 Carla 后将办公桌上的书 Memorize 和 Tyler 桌子上那本在餐厅捡起的书 The Tempest 进行 link, 之后拿起 The Tempest 将其 Memorize, 最后与 Carla 桌子上的 employee file 进行 Link 即可。

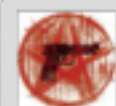


吃霸王餐



取得条件:「Happy Anniversary」章节中, Carla 以电话清单和计程车清单, 暗示 Lucas 涉及命案

奖杯说明: 在第 1 章 Lucas 洗完手离开卫生间后使用公用电话, 选择乘坐出租车回家。第 2 章 Carla 调查公用电话。第 5 章同 Garret 对话时选择 “Phone Call”。Happy Anniversary 章节中先接到 Garret 的电话, 之后在办公室的传真机拿到 Taxi List, 选择 “Memorize” 和 Carla 桌子上的 “Employee List” 进行 link。最后将 Tyler 桌子上的通话记录 Memorize 后将其与 Employee 进行 link 即可。



完美逃脱



取得条件:「Confrontation」章节中, 在 Lucas 逃离警方时, 完美输入每个动作指令



小心翼翼

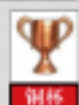


取得条件:「The Fugitive」章节中, Lucas 在不打破玻璃的情况下打开 Tiffany 的窗户, 且没有惊动 Tyler 前往他的躲藏处

奖杯说明: 成功躲过警察并完成一系列 QTE 后, Lucas 绕到了 Tiffany 屋子的窗外。此时选择用 QTE 打开窗户而不是用砖头砸碎玻璃。Tyler 到访后不要藏在浴室或者床下, 完美完成 QTE 即可。



失去力量



取得条件:「Janos」章节中, Carla 在没有慌张的情况下抵达控制室

奖杯说明: 停电后保持 Carla 呼吸

稳定先出牢房, 右转直到看到一个犯人正在溜达, 此时不要碰任何按键直到 Carla 说已经安全 (Safe) 了。左转前进, 再次躲过一个犯人后继续前进。当电力恢复后快速跑向出口!



另一结社?



取得条件:「The Clan」章节中, Lucas 看见 Oracle 的整场幻象

奖杯说明: 不失误完成所有 QTE 即可。

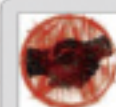


千钧一发



取得条件:「Danger and Ubiquity」章节中, Marcus 成功存活

奖杯说明: 在旅馆让 Lucas 给 Markus 打电话, Markus 听到铃声后立刻跑进画面左侧的办公室接电话, 对话选择 “No Time”, 将办公室的门锁上后再接起电话即可解开奖杯。



深深信任



取得条件:「The Pact」章节中, Carla 没有对 Lucas 掏出武器, 两人成为盟友

奖杯说明: 对话选择 “Trusting” 即可。

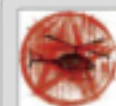


因果报应



取得条件:「Frozen to the Bone」章节中, Tyler 在 Carla 欺骗他后辞职并前往佛罗里达

奖杯说明: Carla 与 Tyler 对话时选择 “Lie”, 与 Samantha 对话时选择 “Leave”。



放手一搏



取得条件:「Where is Jade」章节中, Lucas 在没有死亡的情况下逃离 Oracle 与警方直升机



天气预报



取得条件:「Bogart」章节中, Carla 修好坏掉的收音机, 但收到坏消息

奖杯说明: 可以操作 Carla 后来找到隧道尽头找到坏掉的 Radio (需要电池和天线)。在旁边的车厢里找到手电筒后取得 Batteries, 调查隧道另一头的障碍物数次后取得 antenna。



超自然力量



取得条件:「Meeting Kuriakin」章节中, Kuriakin 博士在 Lucas 的灾难发生前告知他 Oracles 的事

奖杯说明: 对话依次选择 “New York Times”、“Joking”、“Serpent”、“Oracles”、“Oracle Kills”、“Executor”、“Truth” 和 “Show Forearms”。



光明的未来



取得条件: Lucas 将 Jade 送至祭坛



冰冻的未来



取得条件: 生化人将 Jade 送至祭坛



不确定的未来



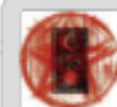
取得条件: Oracle 将 Jade 送至祭坛



难行之路



取得条件: 以 Hard 难度完成所有章节



离别赠礼



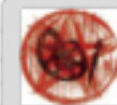
取得条件: 看完制作群名单后, 收集所有奖励塔罗牌



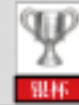
偏执狂



取得条件: 收集所有塔罗牌



艺术大拍卖



取得条件: 解锁所有美术画作

奖杯说明: 总共 47 张, 每张需要 2 个 BP 解锁。



音乐爱好者



取得条件: 解锁所有音乐

奖杯说明: 总共 14 首, 每首需要 5 个 BP 解锁。



电影爱好者



取得条件: 解锁所有影片

奖杯说明: 总共 9 段, 每段需要 20 个 BP 解锁。



所有结局



取得条件: 观赏所有结局

奖杯说明: 需要确保 3 个结局都存在一个存档内。

文 纱迦 美编 NINA

在《PlayStation 专门志 Vol.5》里，我们为大家介绍了 PS VR 最受关注的游戏之一《夏日课堂》。如今游戏发售已经过了半年，官方也推出了一系列 DLC。而中文版也确定会在 5 月上市，并会推出收录所有 DLC 的光盘版。那么本期我们就先为大家介绍一下游戏的 DLC，也算是给未来的中文版铺路啦！

夏日课堂

サマ・レッスン
2016 年 10 月 13 日
售价为 2980 日元

BNEI

模拟育成 日版
无对应周边

PS4

DLC 介绍

到目前为止，不算各种特典，本作一共推出了 4 个 DLC，分别如下：

セカンドフィール（追加体验パック）

エクストラシーン 吃茶店编（衣装&シチュエーション）

ディアウト（追加体验パック）

エクストラシーン 花火大会编（衣装&シチュエーション）

这 4 个 DLC 中，两个追加体验パック（即セカンドフィール、ディアウト），分别对应奖杯。另外两个 DLC 则不对应奖杯，本文

只介绍对应奖杯的这两个 DLC。

如何判定自己的游戏已经安装了 DLC 呢？方法很简单，首先如果你是在下载了 DLC 后第一次进入游戏，那么在检查完存档之后，系统就会不断弹出已安装某某 DLC 内容的提示。另外，在标题画面下纯白的咖啡店的桌子上，会分别放有写着目前已安装的 DLC 名字的纸。举个例子，如果你想以最少的钱拿齐奖杯，那么桌子上至少要有这三张纸：セブンデイズルーム（本篇）、セカンドフィール、ディアウト。

ケ-キの时间

吃蛋糕（ケ-キの时间）必须在下载了セカンドフィール后才会出现，它是以幸运事件的形式出现的，会随机出现于每天的课程结束之后。天数越是往后，发生的几率越大，使用幸运道具プチャのケ-キ后必定会出现。

小光会为玩家端来妈妈做的蛋糕，首先是由她来喂你，只要保持身体不动，小光就会把蛋糕送到你的嘴边。接下来是你来喂小光，按 L2/R2 拿起叉子，然后慢慢把叉子送到小光的嘴里即可。

かゆみどめ

涂药（かゆみどめ）必须在下载了セカンドフィール后才会出现，它是以幸运事件的形式出现的，会随机出现于每天的课程结束之后。天数越是往后，发生的几率越大，使用幸运道具かゆみどめ后必定会出现。

小光会被蚊子在随机部位咬出一个大包，她试图自己涂药但失败了，于是这个光荣的任务就交给你了。玩法十分简单，只要按 L2/R2 拿起药，然后往小光的患处伸过去，随便意思着涂一下就可以了。

体力づくり

在下载了ディアウト后，选择科目时会多出“体力づくり”这一项。这个课程是在海边的神社进行的，小光会随机进行棒球棍空挥以及仰卧起坐这两种课程。和其他课程一样，你需要从 3 种方针中择一辅导，根据选择的不同会有差到最佳等多种评价。另外神社运动时小光会随机换上不同的运动服，玩家的选择无效。



神社で休憩

在神社休息（神社で休憩）是限定发生在“体力づくり”这个科目后的幸运事件，天数越是往后，发生的几率越大，使用幸运道具竹制のうちわ后必定会出现。事件发生后，小光首先会因为口渴，要你

把左手边的水杯给她。同样是按L2/R2拿起水杯，然后送到她的手中。之后小光会感觉很热，这时你手中的手柄会变为团扇，你要做的就是上下挥动手柄，直到小光感到满意。

奖杯攻略

DLC: セカンドフィール

奖杯总数 10 铜杯 8 银杯 2

白金难度	1/10
白金所需时间	3 小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	不定
有无会错过的奖杯	无
奖杯 BUG	无
特殊需求	无

这个 DLC 的难度不高，概括起来就是至少要玩 10 次吃蛋糕和 10 次涂药。购买这个 DLC 会送各 6 个幸运道具，这样就能完成 6 次。剩下 4 次就必须在游戏中随机发生了，最少也需要通关 4 次才有可能。

ケーキあ〜ん。

取得条件：触发 2 次吃蛋糕事件

今日もケーキが美味しい。

取得条件：触发 10 次吃蛋糕事件
奖杯说明：如前所述，6 个幸运道具能解决 6 次，剩下 4 次就需要随机撞大运了。

もったいない！

取得条件：在吃蛋糕事件中让叉子落地 1 次

食べ物で遊んだらダメ！

取得条件：在吃蛋糕事件中让叉子落地 10 次
奖杯说明：在喂小光吃蛋糕时，按 L2/R2 拿起叉子后，再按一次 L2/R2 即可让叉子落地。叉子落地代表事件结束，因此要先激怒小光一次后再掉。不然就得多玩 10 次。

ひかり怒られ隊、训练中。

取得条件：在吃蛋糕事件中让小光发怒 10 次

奖杯说明：在喂小光吃蛋糕时，如果故意不喂小光，那么小光过一会儿就会发怒。小光发怒两次后事件结束，因此要先激怒她一次，再让叉子落地，这样一次就能达成两个条件。不然就得 20 次才能达成 10 次落地和 10 次发怒的条件了。

夏の定番？

取得条件：触发 1 次涂药的幸运事件

ある意味、夏の風物詩。

取得条件：触发 10 次涂药的幸运事件

奖杯说明：如前所述，6 个幸运道具能解决 6 次，剩下 4 次就需要随机撞大运了。

いたずら大好き先生。

取得条件：在涂药的幸运事件中，往不是患处地方涂药

奖杯说明：小光让你往她被蚊子叮咬的地方涂药时，故意往其他地方涂，即可达成这个条件。连续涂错两次之后事件结束，想少玩一遍的话就涂错一次之后再让药落地。

おっと！手が滑った！

取得条件：在涂药的幸运事件中，让药落地 1 次

もっと！手が滑った！

取得条件：在涂药的幸运事件中，让药落地 10 次

奖杯说明：在给小光涂药时，按 L2/R2 拿起药后，再按一次 L2/R2 即可让药落地。药落地代表事件结束，因此要先激怒小光一次后再掉。不然就得多玩 1 次。

DLC: デイアウト

奖杯总数 10 铜杯 8 银杯 2

白金难度	4/10
白金所需时间	2 小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	不定
有无会错过的奖杯	无
奖杯 BUG	无
特殊需求	无

这个 DLC 概括起来就是至少要触发 10 次神社运动的专属幸运事件。购买这个 DLC 会送 6 个幸运道具，这样就能完成 6 次。剩下 4 次就必须在游戏中随机发生了。另外本 DLC 还追加了一个结局后的神社后日谈，需要玩家打出 S 级评价后才会出现。如果此前玩家已经满足了 S 级的条件就没有问题，新开始游戏的话还要慢慢培养能力。

あの夏の后日談。

取得条件：打出神社结局

奖杯说明：实际上就是要求在下载了此 DLC 后再达成一次 S 级结局，同时要曾经去过神社。S 级结局的条件是通关时小光全能力在 700 以上，干劲至少要有 95。如果各科目都达到 30 级且屯积了大量话题，达成这个条件不难。

ひとやすみ。

取得条件：触发 1 次在神社休息的幸运事件

かなり引き締まった。

取得条件：触发 10 次在神社休息的幸运事件

ひかりに怒られ隊、神社演習。

取得条件：在神社休息的幸运事件中，用团扇惹怒小光

奖杯说明：当要给小光扇风时，直接用扇子戳小光的身体即可让她发怒。

先制も筋トレ！

取得条件：在神社休息的幸运事件中，成功给小光降暑

先生も筋力アップ！

取得条件：在神社休息的幸运事件中，给小光降暑大成功

奖杯说明：在给小光扇风时，如果动作和频率合适，小光会露出满意的表情并说出台词，这样坚持一直扇下去直到小光满意，即可获得大成功，从而解锁以上两个奖杯。要注意保持代表团扇的图标，不能在图标消失的情况下扇风。

うまく持てなかった。

取得条件：在神社休息的幸运事件中，让水杯落地 1 次

全然持てなかった。

取得条件：在神社休息的幸运事件中，让水杯落地 10 次

奖杯说明：当你要把水杯给小光时，先按 L2/R2 拿起水杯，这时再按一下 L2/R2 水杯就会落地。落地后不会影响后面的扇风事件。

目指せシックスバック！

取得条件：在神社中帮助小光完成仰卧起坐 1 次

シックスバック完成！

取得条件：在神社中帮助小光完成仰卧起坐 10 次

奖杯说明：神社中的课程有两种，一种是小光空挥棒球棍，另一种是小光做仰卧起坐，随机出现。由于不属于幸运事件，所以难度不高。顺带一提的是小光做仰卧起坐的动作十分养眼。



文 咎人之剑 编 秋沙雨 美编 咕噜



泰坦之魂

Titan Souls
2015年4月14日
售价为116港币

本地1人

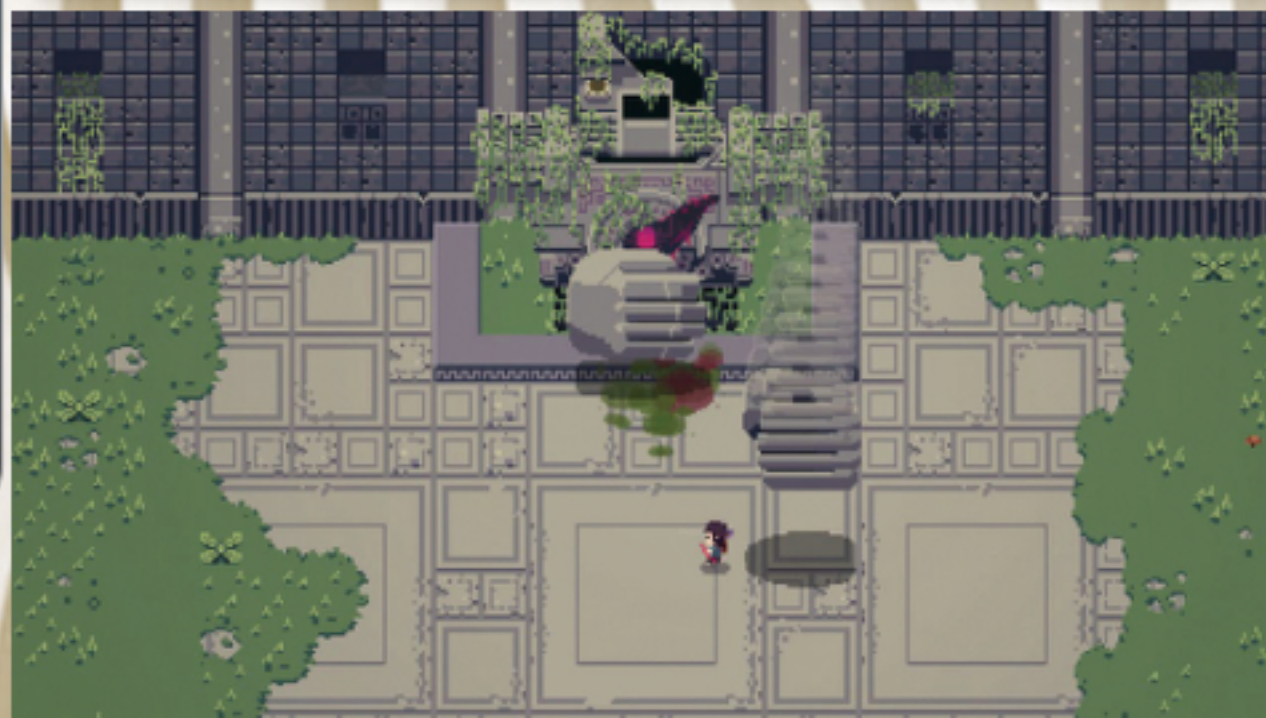
PS4 PSV

Acid Nerve

动作 美版
无对应周边

《泰坦之魂》是由 Acid Nerve 开发, Devolver Digital 发行的一款像素风独立动作游戏, 玩家需要在遗迹中探索, 与强大的泰坦对战, 而手里的武器只有一支箭。《泰坦之魂》以其高难度、有趣的 BOSS 战广受好评, 本作已于 2017 年 3 月成为 PSN 港服的 PS+ 会员免费游戏, 喜欢高难度动作游戏的朋友千万不要错过。

基础说明



※ 本篇攻略的操作以 PS4 版为主。

按键	作用
左摇杆 / 方向键	移动
右摇杆	移动视角
长按 □ / △ / R1/R2 后松开	射箭
箭射出后长按 □ / △ / R1/R2	收回箭
x / ○ / L1/L2	翻滚
长按 x / ○ / L1/L2	奔跑
OPTIONS	菜单

模式介绍

新建存档后可以开启的模式, 未通关之前只能选择 CrossSave, 其余模式都需要通关后解锁。一个存档可以开启多个特殊模式, 开启多个模式后改动会同时生效。



模式名称	英文名	开启条件
困难模式	HARD MODE	一周目通关后开启, 开启后所有 BOSS 的技能会发生变化, 难度提升
铁人模式	IRON MODE	一周目通关后开启, 开启后只要死亡就会从头开始
真理	TRUTH	击杀隐藏 BOSS 真理后开启, 开启后会将游戏中的文字翻译为英文
无翻滚模式	NO ROLLS	一周目通关后开启, 开启后无法翻滚和奔跑
交叉存档	Enable Cross-Save	开启后 PS4 版和 PSV 版可以共享存档

全 BOSS 攻略

心脏史莱姆

(SLUDGEHEART)

● **BOSS 位置:** 起始区域下方。

● **BOSS 介绍:** 从位置上来说是本游戏的第一个 BOSS, 一个包裹着心脏的大型史莱姆。心脏史莱姆只会使用有节奏的跳跃



攻击,最初的史莱姆动作很缓慢,跳跃的距离也不远,但每次射箭命中后会分裂成两份,再次击后会继续分裂,直到分裂成最小的史莱姆为止。随着分裂次数增多史莱姆体型会越来越小,行动速度与跳跃距离会增加。此外,史莱姆跳跃后地上会出现粘液,粘液会在原地保留一段时间,玩家踩上去后会大幅减速。

●**击杀方法**:持续攻击含有心脏部分的史莱姆使其分裂,四次分裂后心脏会裸露出来,射中心脏即可完成击杀。

●**打法详解**:作为游戏初期大多数玩家可以选择的BOSS之一,心脏史莱姆的攻略难度还是不小的。首先最需要注意的就是弓箭的射击和回收都带有攻击判定,如果盲目收箭会让史莱姆的数量大增,地面粘液也会增多,增加击杀难度。其次是玩家走到粘液上后会陷入大幅度减速的状态,此时非常容易被史莱姆们包围,所以踩上粘液后要立刻用连续滚动躲开。最后需要注意的是当玩家与史莱姆距离太远的话史莱姆会失去仇恨而放弃对玩家的追杀,靠近后又会继续追着玩家打,这一点会对战斗时的走位产生一定的影响。除了没有仇恨的史莱姆外,包含心脏的史莱姆也不会追着玩家打。

心脏史莱姆没有什么速杀方法,打法比较考验基本功,推荐绕场顺时针跑动来吸引史莱姆的同时躲开史莱姆的跳跃攻击和粘液,只去射击含有心脏的部分,射出箭后不论命中与否都先不要收箭,拉开距离后再见机行事。当有史莱姆分裂成最小形态时就不要是按□收箭了,收箭的硬直会让史莱姆追上来,尽量走过去捡箭。命中四次后心脏裸露,此时不要急躁,因为心脏虽然移动缓慢但跳动频率是史莱姆的一倍,很容易射空。把握住节奏,抓住心脏落地的瞬间再射箭。



如果感觉实在难以攻略,那么可以试试卡BUG的方法。首先射中史莱姆进入战斗,对着不含心脏的部分再射一箭使其分成两份,然后立刻往下走,勾引两个小史莱姆至门口处,出门向左走贴墙调整史莱姆位置,之后紧贴门口左侧向正上方再射一箭,此时如果卡BUG成功的话四个小史莱姆就会卡在左侧门外不停地跳动,出门后也不会追来,等于彻底减少了一个史莱姆,缓解了一点走位压力。但要注意,此方法的成功率并不高,如果卡BUG失败小史莱姆就会出门堵死玩家。这个方法仅仅减少了一个史莱姆,并没有降低太多的难度,建议在困难、无翻滚模式和拿奖杯时使用。



●**困难模式**:困难模式下每次击中史莱姆会分裂成3个,且行动速度加快。虽然整体打法没有变化,但此模式更加考验对上文打法的熟练度,误射目标导致的后果更严重。后期分裂次数过多后全场都是史莱姆,如果敌人很分散的话不推荐绕场跑,建议在中场寻找没有粘液的位置灵活走位。

●**无翻滚模式**:无翻滚模式下史莱姆和我方的距离很难拉开,而且只要踩到粘液就基本宣告失败。整体打法依旧没有变化,但对于走位、射箭准度以及预判会有更高的要求。

立方眼



●**BOSS 位置**:起始区域左侧。

●**BOSS 介绍**:一个长着眼球的立方体,会沿着地面上的格子向玩家所在位置翻滚,连续翻滚4下后眼球向前方射出激光,若射出激光时眼球正对着地板则会把自己震飞,落地后会有1秒左右的硬直。

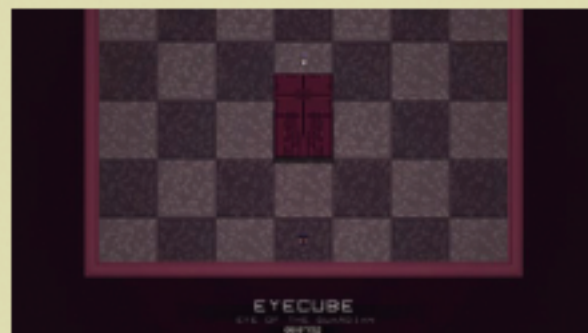
●**击杀方法**:击中眼球即可击杀。

●**打法详解**:立方眼的攻击方式非常套路,就是4连滚动加射激光的循环。但要注意滚动速度比较快,只走直线无法拉开距离,想逃离时要斜着走位。正常打法下玩家需要设法引诱BOSS滚动使其眼球朝下射出激光,这需要有一些几何概念,具体操作是在中场左右躲过立方眼的追击后向上走,若引诱成功使其震飞就立刻跑到立方眼正下方,一箭将其解决。此外立方眼发射激光时也可以进行击杀,在这个时候只需站在激光侧面射箭即可。

对于立方眼还有一种3秒内击杀的速杀法:进门后直接蓄力射箭开BOSS,立方眼开始向玩

(EYECUBE)

家位置翻滚,等到它滚到从下往上数第三行中央的黑格子、眼球正对地板时收箭,成功的话立方眼就会死在玩家前面1格。这个方法要求收箭时机非常准确,而且风险不小,失败后立方眼直接就会碾过来。

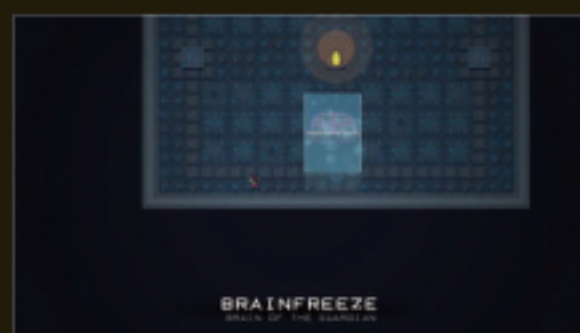


速杀法虽然对收箭时机要求较高,但只要熟练掌握各个模式下的立方眼都会变得毫无难度,相关奖杯也要求使用此方法击杀,因此推荐使用。

●**困难模式**:困难模式下BOSS每次会翻滚6次,且翻滚速度加快。虽然翻滚节奏变快了还是可以使用速杀法,依然是在立方体眼球正对地板,滚到从下往上第三行中央的黑格子时收箭,但对操作时间准度的要求更高,需要多次练习掌握。

●**无翻滚模式**:无特别注意事项,用速杀法击杀即可。

冰冻大脑



●**BOSS 位置**:起始区域右侧。

●**BOSS 介绍**:这是一块被冻在冰块中的大脑,它会向玩家所在位置滑行,初始速度很快但开始滑行后就不受控制了,撞墙后会反弹并失控、减速一段时间,之后重新开始滑行。场景里的上下左右四个方向各有一个开关,当冰块滑过开关时场景中央会升起火焰,此时用箭射中火焰的话箭就会燃烧起来,再用燃烧的箭射中BOSS身上的冰块,这时候

(BRAINFREEZE)

冰块就会融化并露出内部的大脑。大脑会一直向玩家所在位置发动压杀攻击,压杀后地面会出现粘液,踩上会减速。

●**击杀方法**:让BOSS触碰燃烧的箭使冰块融化,再射中裸露的大脑完成击杀。

●**打法详解**:BOSS滑行速度很快,进战斗后要立刻向左右回避,还要注意BOSS撞墙反弹后的移动路线。想要击杀BOSS就要先把包裹着大脑的冰块融化,这个难点在于触发开关后火焰出现的时间很短,向火焰射箭后再击中冰块需要很快的操作,所以在这里推荐另一种打法。

进入房间后先不要和BOSS开战,走到BOSS正上方上方放出箭,再走到BOSS正下方回

收箭并与 BOSS 接触。进入战斗后立刻回避 BOSS 的第一波滑行攻击，之后趁 BOSS 失控减速时来到下方，按□键调整箭的位置使箭位于场景中央的喷火口上，然后走位使 BOSS、机关、箭、玩家尽量处于一条直线，引诱 BOSS 直线滑行后会正好滑到引燃的箭上，冰块融化。

大脑裸露出来后就非常简单了，紧贴最下方的墙壁边缘移动，BOSS 的压杀根本打不到，抓住落地时机后一箭解决。



● **困难模式**：困难模式下滑动速度加快，失控减速时间缩短。打法依旧没有变化，只是由于失控减速时间缩短，在调整箭时要更加谨慎。

● **无翻滚模式**：除了进入战斗后的第一次滑行要靠走路躲过外没有任何变化。

哥利亚

(GOL-IATH)



● **BOSS 位置**：起始区域上方。

● **BOSS 介绍**：半身埋在土中的岩石巨人，会向玩家所在位置发动重拳攻击。它每次会用一只手攻击，另一只手护住心脏。当玩家站在场景左侧时用左手进行攻击，右侧反之。

● **击杀方法**：双手交换时护住心脏的手抬起，射中心脏击杀。

● **打法详解**：只要待在门口附近 BOSS 的重拳就无法砸到玩家，所以走位时不要向前滚。以进入点为中轴，向中轴左侧移动后 BOSS 下一发攻击就会用左拳，再向中轴右侧移动 BOSS 就换成

右拳攻击，此时在左拳没有收回护住心脏前向着心脏射出一箭即可。因为 BOSS 的拳头会挡住箭的射程，左右移动时距离尽量大一点，确保玩家与心脏之间没被拳头挡住。此 BOSS 比较考验远距离射箭的准度，不过只要站在安全位置就有无数次的尝试机会，所以没什么难度。



● **困难模式**：困难模式下每次砸两下才会换手，打法依然不变，只是需要等待两拳砸出后再射击。

● **无翻滚模式**：无特别注意事项。

欧贝洛

(OBELLO)



● **BOSS 位置**：平原区域右上方的森林区域，存档点左边，按照左→上→上的移动方式进入 BOSS 房间。

● **BOSS 介绍**：一个会跳跃的蘑菇，攻击方式为跳跃压杀，跳跃每 6 次为一个循环，前三次跳跃时间长、距离远，后三次跳跃时间短、距离近。每次落地后都会朝上下左右四个方向释放出

孢子，孢子移动至远处后失去伤害判定但会爆散成气体，接触气体会使屏幕变得模糊。蘑菇背后有一个眼睛，每次跳跃会旋转 30° 左右，此外眼睛的位置放出的孢子是粉红色的，可以通过这点来判断弱点位置。

● **击杀方法**：射中眼睛即可击杀。

● **打法详解**：正常的打法需要绕场跑躲避前三次跳跃和放出的孢子，等 BOSS 开始后三次跳跃时判断眼睛的位置走位，与第三次跳跃结束后的瞬间射箭命中。这个方法需要躲很多攻击，且对操作要求较高，因此还是推

荐速杀法。速杀法的攻略步骤为：进入房间后直接在起始位置向 BOSS 射箭，BOSS 会跳起，在 BOSS 跳至最高处时收箭，时机把握成功的话箭会在 BOSS 落点影子的正中心与 BOSS 重合，



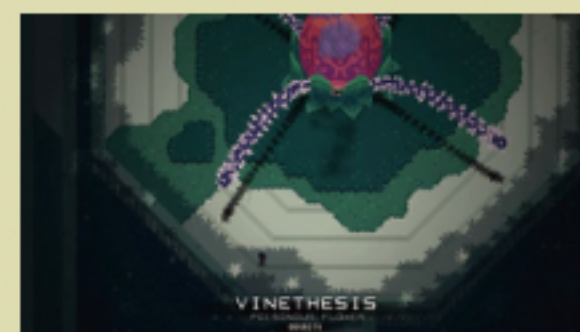
直接在 2 秒之内击杀成功。

● **困难模式**：困难模式下只有在致幻的情况下才会暴露弱点眼睛的位置，因为无法使用速杀法导致难度激增。先躲过第一波的跳跃，吸取孢子看到弱点后站到弱点的另一侧，等蘑菇跳过来后射箭击杀。致幻后屏幕变得浑浊模糊，需要一些运气才能抓准时机。

● **无翻滚模式**：无特别注意事项，速杀法击杀即可。

薇特利斯

(VINETHESIS)



● **BOSS 位置**：森林区域存档点右边，按照右→左→上的移动方式进入 BOSS 房间。

● **BOSS 介绍**：一朵拥有超长藤蔓的花，花骨朵会顺时针旋转 180° 后转回至原位，随着旋转四根藤蔓会有节奏地拍击地面。射中藤蔓后可以将藤蔓切断在地上，每次切断藤蔓都会使 BOSS 的旋转起点发生变化。BOSS 还会放出毒气，毒气会缓慢地向玩家所在位置移动，停留在毒气中两秒以上就会死亡。花骨朵上有一个眼睛，每次转回原位后会开始吸气，此时射中眼睛后再长按□键回收箭会将一片花瓣拉开，里面就是弱点。

● **击杀方法**：在 BOSS 吸气时射中眼睛并收箭，弱点暴露后向暴露处射箭即可击杀。

● **打法详解**：紧贴墙壁绕场移动，这样蔓藤就打不到主角了。开始后先沿顺时针和 BOSS 一同向左边绕，将毒气引到上方。等 BOSS 开始往回转时跟随 BOSS

转回到起点处，正对正在吸气的眼睛射出一箭然后长按□键等待 BOSS 弱点暴露，此时毒气应该刚好碰到玩家，不过不用担心死亡，因为这时候第二团毒气已经出现，第一团毒气马上就会消失。弱点暴露后就可以追上去一箭 KO，不过弱点其实会存在较长的时间，如果想打得稳妥点就逆时针贴墙走到 3 点钟方位，等弱点转到面前时再射击。



● **困难模式**：困难模式下 BOSS 拥有 8 条藤蔓，不过紧贴墙边移动 BOSS 依旧打不到玩家，所以打法不变。

● **无翻滚模式**：无翻滚模式下 BOSS 放出的毒气成了致命技能，由于不能进行翻滚跑动，所以射箭加回收暴露 BOSS 弱点时的硬直会让毒气飘过来导致战斗失败。开场后吸引毒气往上飘更加重要，在打弱点的时候也要时刻注意毒气的位置，其余的攻略要点没有变化。

贪婪

(AVARICE)



● **BOSS 位置**：平原区域下方的神殿区域，存档点左边，进入房间后射击左上方金币侧面的

开关开启密道，下楼进入 BOSS 房间。



● **BOSS 介绍**：宝箱怪，攻击模式固定，首先吐出大量金币，金币作为路障留在场上，之后消失并瞬移至玩家处发动压杀，然后是追身 2 连跳，最后会后跳张嘴吐出金币。张嘴时弱点露出。

● **击杀方法**：躲避技能直到 BOSS 张嘴，在其吐出金币之前射中弱点击杀。

● **打法详解**：熟悉套路后很简单的 BOSS，首先在场景下方移动躲避坠落的金币，BOSS 消失后向左边移动，滚过压杀后直接向左上方移动，到达左上方后对着 BOSS 蓄力，它的 2 连跳不会对玩家造成伤害。当 BOSS 开

始后跳时先不要放箭，瞄准调整角度，等 BOSS 落地后再射出致命一箭。如果击杀失败，吐出的金币就会直接秒杀主角，所以尽量瞄得准一点。

● **困难模式**：困难模式下 BOSS 出招模式出现变化，不再是之前的固定循环，并且瞬移与压杀的次数明显增多。此难度下以躲避为主，BOSS 的攻击速度没有变化，多次躲避技能后总会抓到它后跳吐金币的破绽。

● **无翻滚模式**：无翻滚模式下 BOSS 的瞬移压杀会变得很难躲，在 BOSS 消失后要立刻向左移动。其余打法不变。

埃尔赫南骑士



● **BOSS 位置**：神殿区域上方。

● **BOSS 介绍**：与主角一样会使用弓箭的骑士。攻击左侧石柱上的魔法箭进入战斗，骑士会先向着玩家的位置发射魔法箭，魔法箭射出后碰到墙壁或石柱会反弹继续飞行，射出魔法箭之后骑士会向着玩家所在位置射出 3 根普通的箭，射完后会依次捡起射出的箭。当 3 根普通箭被捡起后魔法箭会短暂停留在地上 1 秒，之后会被骑士回收，再重复以上攻击流程。场上有 6 根石柱，魔法箭和普通箭射中石柱两次后会将石柱拆除。当玩家用自己的箭击中魔法箭后会有短暂的倒地硬直，此时骑士的铠甲被拆除，弱点暴露。

● **击杀方法**：用自己的箭击中魔法箭后，迅速向被卸除铠甲的骑士射箭完成击杀。

● **打法详解**：初见比较难打的 BOSS，如果对 BOSS 不太了解的话很容易卡关很长时间。击杀骑士最难的一点在于，我方的箭击中魔法箭后会有 1 秒左右的倒地硬直，起身之后收箭射击时骑士的铠甲已经修复完毕。不过掌握技巧后还是很好打的，首先场景最上方左右两侧的墙角是安全位置，BOSS 的 3 根普通箭绝

(KNIGHT ELHANAN)

对无法攻击到该处的玩家。而且在墙角站定不移动时，骑士每次射出的普通箭落地点都固定在主角左下方很近的位置，当他开始收箭时就可以站在身边等待魔法箭飞来了。射击魔法箭时最重要的一点就是，指望魔法箭停留在地上的那一秒去射击是不行的，因为击中魔法箭后会有硬直，所以最理想的击杀情景是：射中魔法箭后，敌人、主角和主角的箭三者之间距离不远，起身滚动回收箭再射击骑士就来得及了。如果单纯的去等箭落地的瞬间去射击很难出现上述理想击杀情景，想要创造出理想的击杀条件就需要去主动射击正在移动的魔法箭。



具体操作是：开战后站在左或右侧墙角处，站定后就不要动了，面冲下方蓄好力，因为有时魔法箭会穿过柱子攻击主角，此时需要射击魔法箭解围。等骑士射出 3 根普通箭后走出墙角，如果运气不错，魔法箭应该已经移动到主角身边或是正朝着主角处移动，瞄准后一箭射中魔法箭，硬直解除后立刻滚动捡箭，此时骑士正在主角身边，直接一发带走。当然这种方法需要一定的运气，毕竟魔法箭每次的运动轨迹都不一样。

● **困难模式**：困难模式下骑

士的魔法箭会直接一击击穿柱子，魔法箭移动速度加快，破坏铠甲后修复时间变短。其他的变化问题不大，最关键的就是骑士的铠甲修复变快这点，普通难度下已经很紧迫的击杀时间现在变得更短。想要击杀就需要离箭和敌人

位置更近才行，击中魔法箭后主角的箭会反弹回来一点距离，如果能正好完成收箭动作就有时间击杀 BOSS 了。

● **无翻滚模式**：无特别注意事项，以上述办法完成击杀即可。

哥赫鲁

(GOL-HEVEL)



● **BOSS 位置**：神殿区域右边的墓地区域。

● **BOSS 介绍**：一个岩石假面，会绕着场地四个方向漂浮，一直以正面朝向玩家，并向玩家所在位置发射弹幕。背后为粉色透明玻璃，是他的弱点。

● **击杀方法**：射击命中背后的弱点即可击杀。

● **打法详解**：最容易速杀的 BOSS，各个模式下都可以使用

速杀法轻松过关。由于无需精确操作，此处只推荐速杀法。

具体操作为，将箭放在 BOSS 右侧，之后来到 BOSS 左边的墙边，保证主角、BOSS、箭三者平行，之后收箭开怪，短暂停顿后收箭就会正中弱点。



● **困难模式**：困难模式下移动速度变快，弹幕变多，但速杀法依旧可以使用。

● **无翻滚模式**：无特别注意事项，使用速杀法即可。

巨人



● **BOSS 位置**：哥赫鲁房间右手边，左侧墙壁上有隐藏通路，沿着道路一直走。

● **BOSS 介绍**：完全没有战斗能力的 BOSS，不会攻击，BOSS 弱点位于头顶。

● **击杀方法**：沿着藤条爬到头顶，一箭解决。

● **打法详解**：剧情 BOSS，爬到 BOSS 顶部射击出现的眼睛即可。由于毫无难度，在各个模式下都可以用此 BOSS 来凑进入最终区域大门的灵魂数。

洛奇亚

(ROL-QAYIN)



● **BOSS 位置**：神殿区域左边，地下的熔岩区域，存档点左侧。

● **BOSS 介绍**：一个长着眼睛的岩石。攻击方式为向着玩家

所在位置高速滚动，撞墙后会弹起向下重压，之后会在场地里慢慢滚动，过一段时间后继续进行高速滚动。洛奇亚所经过的地面都会留下火焰，踩上即死。

● **击杀方法**：射中眼睛即可击杀。

● **打法详解**：也是一个使用速杀法后毫无难度的 BOSS，推荐使用速杀法，顺道还能解锁奖

杯。

具体操作是，站在BOSS正上方的墙边，射击BOSS开



怪，之后收箭蓄力等待时机，当BOSS轻跳落地，准备滚过来时射箭，具体时机是看不见眼睛之后。判定比较宽松，成功的话BOSS就会死在中场。

●**困难模式**：困难模式下滚动速度增加，但不会影响速杀法的使用。

●**无翻滚模式**：无特别注意事项，使用速杀法即可。

莫奇亚

——(MOL-QAYIN)



●**BOSS位置**：熔岩区域上方，熔岩瀑布后面的隐藏门。



●**BOSS介绍**：萌萌的熔岩史莱姆，只要靠近就会向远离玩家的位置跳走。攻击方式为吐出一颗炸弹，炸弹落地后她会开始向我方位置吐出火焰弹幕，火焰落地后再将弹幕吸回体内，一来一回形成二次攻击。如果火焰弹幕碰到炸弹则会引爆炸弹，史莱姆本身触碰炸弹也会令其引爆。炸弹只会场上存在一个，被引爆后BOSS会开始新一轮的攻击。当史莱姆张嘴吸气时可以将箭射入它的嘴中，之后再按住□键就可以让它向玩家的位置靠近。

●**击杀方法**：先让BOSS被自己吐出的炸弹炸到使内部矿石裸露，射中矿石后完成击杀。

●**打法详解**：进房间后来到了BOSS的正下方，向BOSS射箭进入战斗后立刻收箭，然后再向着正上方射一发，箭就会被BOSS吞入口中。之后先不要拉动史莱姆，向前走靠近BOSS，但也不要离得太近，不然会被吸入口中。一会儿史莱姆就会吐出炸弹，由于玩家之前的走位，这时候炸弹会落在中场附近，躲开炸弹后立刻按住□键，将史莱姆拉到炸弹上引爆之。此时矿石核心露出，趁远处的火焰弹幕靠过来之前，射击核心完成击杀。



●**困难模式**：困难模式下吐火的速度会增加，其余并无变化，用之前的方法打就是了。需要注意的是在把史莱姆拉向炸弹的时候，史莱姆会多吐2次火焰弹幕，需要边躲避边拉方可引爆炸弹。

●**无翻滚模式**：无翻滚模式下并无太大的变化，只是需要注意BOSS吐出的火焰弹幕，在无法滚动的情况下要提前预判火焰的落点并提前回避。

哥奇亚

——(GOL-QAYIN)



●**BOSS位置**：熔岩区域右侧空地。

●**BOSS介绍**：双手是链球的石脑袋。攻击方式为使用离玩家

最近的链球进行砸地攻击，链球落地后身体会跟着移动过来。在移动的过程中不会主动暴露后背，当玩家绕到后背时会调整身位隐藏后背，3次调整身位后就会开始追着玩家发动旋转攻击，攻击结束后会有1秒左右的停顿，之后跳起，落地后场地中所有的火山口开始喷火，踩上即死。此外，当哥奇亚经过火山口时也会激活喷火。

●**击杀方法**：射中后背的弱点即可击杀。

●**打法详解**：正常打法的要点是先要把BOSS的旋转攻击逼出来。绕着BOSS移动，滚动躲开链球攻击后向BOSS背后前进，重复3次逼出旋转攻击，当BOSS开始使用旋转攻击后做反“L”型跑法，先从左向右平行移动，移动至右侧尽头后向左上方跑一段距离并蓄力，等BOSS的攻击停下后背部应该刚好正对着玩家，一箭击杀。

如果对自己的操作有信心，可以试试速杀法，具体操作是在如右图所示的位置开怪，进入战斗后先收箭，向左上方走1步后立刻向正上方滚一下然后立刻向右下方射箭，如果成功的话BOSS第一锤刚落地就已经死了。该方法的核心是通过走位使BOSS的弱点快速暴露在玩家面前，需要很精确的走位才能完成。



●**困难模式**：困难模式下移动速度增加，旋转时间减少，但不会影响速杀法的使用。由于旋转时间减少，此模式下更推荐使用速杀法解决。

●**无翻滚模式**：无翻滚模式下无法使用速杀法，只能通过走位逼出BOSS的旋转在趁机射击弱点，此模式下由于无法与BOSS拉开距离，容错率较低。

雪人

——(YETI)



●**BOSS位置**：平原区域左上方的雪山区域，存档点左侧。

●**BOSS介绍**：一个有着红屁股的雪人。攻击方式为先扔4次雪球，雪球带有击退效果，被连续命中推至墙壁后就会死亡。扔完雪球后雪人开始向玩家所在位置发起3连滚动，前两次滚动结束后会有不到1秒的硬直，第三次滚动结束后会有1秒多的硬直，之后重复以上攻击。雪人滚动时会有大量冰柱坠落，带有伤害判定且会作为路障留在场上。

●**击杀方法**：射中雪人的屁股即可完成击杀。

●**打法详解**：进入战斗后首先躲开扔来的4个雪球，雪球追

踪性不强，走动即可躲过，之后雪人开始向玩家滚动，观察滚动轨迹躲开三次滚动攻击。第三次躲避成功后立刻走到雪人落点下方，待雪人落地后一箭带走。对自己操作有信心的玩家可以在前两滚时就使用此方法击杀雪人。

●**困难模式**：困难模式下雪人投掷雪球变更为两次呈扇形地扔出5个雪球，且仅会在第三次滚动结束后露出弱点。雪球的缝隙很大，稍微移动一点就可以躲开，之后就是标准的躲避3次滚动，接着提前来到落地点下方蓄力，等其落地后射击即可。

●**无翻滚模式**：无翻滚模式下，雪人大部分技能都可以靠走路躲过，惟一的难点是3连滚，单靠走位比较难躲。当雪人滚来时建议选择与其滚动方向垂直交叉的方向移动，稳稳地等到第三次翻滚结束后再抓硬直发动攻击。

层云

——(STRATUS)



●**BOSS位置**：雪山区域上方。

●**BOSS介绍**：半身埋在雪地里的冰泰坦，本体不具备攻击能力，只会周期性地向下喷出将玩家推远的气体。攻击手段是

从地面钻出的激光发射器，发射器钻出时带有击飞效果，之后会向玩家发射急冻光线，光线扫过的地面会留下一道残留的冰柱，带有伤害判定。BOSS 嘴上有 5 颗牙保护着弱点，牙可以被急冻光线破坏。当第一颗牙被破坏后 BOSS 会开始周期性地潜入 / 钻出地面。

● **击杀方法**：引诱 BOSS 用急冻光线打破牙齿，再往缺口处射箭即可完成击杀。

● **打法详解**：打破第一颗牙之前 BOSS 会一直待在地面上，很容易控制打破哪颗牙，所以建议打破最中间的。进入战斗后先在下半场停顿一会，等看到雪地上出现物体移动的痕迹时开始向正上方移动，发射器射出激光的瞬间向两边滚动，中间的牙就被

打破了。回到场景下方，正对着牙齿缺口站好蓄力，不用管喷射器，等 BOSS 钻出地面后松手即可完成击杀。

● **困难模式**：困难模式下激光发射器出现速度变快，射出的激光会拐弯，破坏牙齿后出现的激光发射器变为两个。看似变难了，其实和普通打法没有什么区别，依旧破坏牙齿，并在 BOSS 第一次钻出地面的瞬间放箭击杀。

● **无翻滚模式**：无翻滚模式下引诱 BOSS 射出急冻光线时要注意走位，建议还是从中央位置开始引诱，激光发射器出现后开始往左或右侧移动，这样可以保证自己安全脱离激光射程范围并打碎侧面的牙齿，之后就和普通模式没有区别了。

奥妮克希亚



● **BOSS 位置**：雪山区域右侧，门被冰柱冻住，需要从存档点右边的篝火处用箭依次点燃路上的篝火，最后用燃烧箭融化冰柱。



● **BOSS 介绍**：电鳗一样的矿石生物，大部分时间在水里游，隔一段时间后会钻出水面用头部攻击玩家，之后再钻回水中。场景中共有 7 块浮冰，当 BOSS 攻击命中时浮冰会被破坏。此外，几次攻击后 BOSS 会在水底发动电击，此时如果在水中就会被秒杀，站在浮冰上则不会有事。放

(ONYXIA)

电结束后场景中会落下两块新的浮冰供玩家站立。

● **击杀方法**：射中 BOSS 尾部紫色的弱点即可完成击杀。

● **打法详解**：非常简单的 BOSS，首先射击中央冰柱上的黄色晶石开怪，之后离开浮冰游到旁边的水面引诱 BOSS 攻击，等 BOSS 头部钻出水面后立刻游回浮冰，对着 BOSS 的头部蓄力，当尾部弱点快要钻入水中的一刹那松手放箭完成击杀。之所以说此 BOSS 容易是因为 BOSS 没有太强的攻击手段，攻击也基本打不到玩家，全程只是在考验射箭的精准度而已，而且就算射偏了也无所谓，只要还有浮冰就可以再射。

● **困难模式**：困难模式下一开始场中央只有一块浮冰，需要等待 BOSS 发电后才会增加浮冰的数量，不过完全不影响正常击杀，熟练的话依旧可以在 BOSS 第一次钻出水面时就完成击杀。

● **无翻滚模式**：无特别注意事项。

哥赛特



(GOL-SET)

● **BOSS 位置**：平原区域上方的最终区域，击杀 11 个 BOSS 后大门开启。

● **BOSS 介绍**：守护在最终区域的巨人，攻击方式是强化版的哥利亚，根据玩家所在位置抬

起左拳或右拳发动攻击，当玩家位于场景左侧时抬起左拳，位于右侧时同理，释放完重拳攻击后拳头会留在原地。除重拳攻击外 BOSS 还会发射激光，会依次发动两次竖扫和一次横扫激光。场景左右两侧各有一个机关，将巨人的拳头引诱至机关处，当两个机关都开启后巨人会飞快地砸出两拳，之后胸口的核心露出发射激光，核心即为弱点。

● **击杀方法**：引诱 BOSS 的两只拳头开启开关，核心出现后射击命中即可完成击杀。

● **打法详解**：很难的 BOSS，难点在于引诱 BOSS 的拳头击中开关后要立刻移动至场景另一边，否则 BOSS 会抬起按下开关的拳头，又得重新引诱。个人习惯紧贴楼梯右侧进入关卡，进入战斗后向右侧开关跑去，等右拳快抬至最高点时立刻全速滚到左半场，此时如果左拳抬起那右边的开关就算成功开启了。之后不要离开左半场，站在左侧开关的上边，等左拳将要砸下时向下滚，如果左拳成功开启开关，那么接下来就要集中精神面对下一阶段了。BOSS 首先会飞速砸下两拳，这两拳的频率与之前完全不同，需要提前适应。推荐向上滚动两次躲避重拳，这样两次滚动后正好面前就是暴露的核心，无需瞄准，直接放箭就能击杀 BOSS。这场 BOSS 战没有什么捷径，本身容错率就很低，最让人头痛的是各种模式下都要击杀完成才能通关。

● **困难模式**：困难模式下 BOSS 的全部攻击速度加快。和普通难度的区别在于对走位的更

高要求，在困难模式下走错一步基本就会失败，引诱重拳开启开关的时间更是紧迫，建议尽量让拳头砸在开关的边缘，不然没法滚到另外半场。

● **无翻滚模式**：这家伙是无翻滚模式下最难的 BOSS，首先引诱拳头开启开关这一步就会让玩家体会到无数次的失败，无法跑和翻滚很难将开关开启后再移动到另一边，进入下一阶段后更是难办，无法向上滚使得快速砸下的两拳几乎无法躲避。这里推荐一种走位方法，需要严格按照此方法走位才能击杀 BOSS，首先紧贴楼梯右侧来到中场，进战斗后立刻向右上方走，躲过右拳第一次下砸后向下走至开关处，然后立刻向左走到左半场，如果右边的拳头刚好贴着右侧开关的边缘开启了开关并且没有抬起那就成功了第一步。之后在左半场先随意移动一次，然后移动至开关左侧边缘，等拳头开始下落时向右避开，如果拳头在开关的左侧边缘那就大功告成了。接下来要开始躲避快速两拳，刻意让左边开关在左侧边缘处触发的原因是因为这样做第一拳会被左手挡住，绝对不会命中，玩家只需要专心回避第二拳就好。在无翻滚模式下无法向上滚，躲避方法为笔直的向下走，注意一定要笔直，斜一点都不行。向下直走躲开第二拳后玩家应该已经位于场景左下方，要立刻向右上方走一点，此时核心应该正在发射激光，已经没有时间供玩家瞄准了，凭手感射出一箭，若命中则直接过关。

灵魂



(THE SOUL)

两次射出箭后 BOSS 会瞬间离开白影向上移动一段距离，此时真身会显现。此外，BOSS 会吸收我方射出的箭并同化为自己的武器，我方把被同化的箭吸收则会死亡。

● **击杀方法**：趁 BOSS 离开白影显出真身时射中 BOSS。

● **打法详解**：虽然 BOSS 技能丰富，整场战斗情况多变，但击杀方法其实很简单，不需要太多的操作，只要掌握如何躲避 BOSS 箭的翻滚节奏即可。进入战斗后顺时针移动，翻滚躲过 BOSS 的第一发箭后向上移动，

● **BOSS 位置**：哥赛特身后。

● **BOSS 介绍**：这家伙是主角的化身，拥有很多神奇的技能。此 BOSS 大部分时间是纯白状态，BOSS 的攻击方式与玩家相同，会向玩家射出一只极快的箭，箭射出后在 BOSS 身边会有 4 个雷电团来回移动，碰到就会死亡。之后 BOSS 会把箭回收并再次射箭，

向右翻滚躲开第二发箭，躲开后立刻冲着右下角5点钟方向蓄力，BOSS会瞬移过来，在真身显形的不到1秒的时间内射出箭，若命中则游戏通关。

● **困难模式**：困难模式下BOSS的全部技能强化，但打法、

节奏依然没有变化。

● **无翻滚模式**：无翻滚模式下无法通过滚动躲避灵魂的箭，躲避方法变为上下位移，对于灵魂射击的时机把握很重要，其他操作并没有变化。

真理

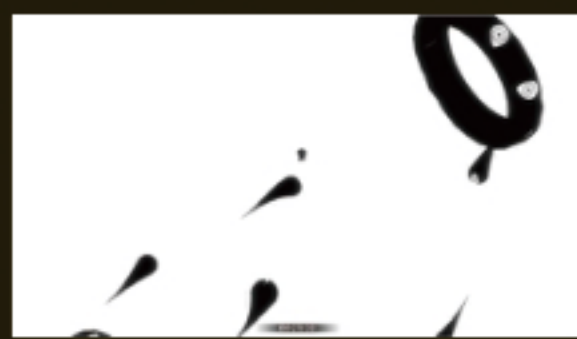
(TRUTH)

● **BOSS位置**：灵魂身后的大门里，需要击杀全部18个BOSS后才会开门。



● **BOSS介绍**：一个紫色的大眼睛，全游戏惟一一个需要打3个阶段的BOSS，通过射击

紫色眼睛进入下一阶段。第一阶段BOSS是两个圆环，两个圆环会依次在横、竖两个方向碾压主人公，其中横着碾压的环中心是紫色眼睛。第二阶段开始场景中会出现两种蝌蚪状生物，一种是长眼睛的蝌蚪，碰到后会被击退，另一种是长嘴巴的蝌蚪，碰到就会死亡。第二阶段BOSS就混在诸多蝌蚪生物里。第三阶段BOSS会长出四条腿，追着玩家发射激光。



● **击杀方法**：依次在3个阶段中击中紫色的眼睛。

● **打法详解**：作为本作的隐藏BOSS，真理的实力着实不强。第一阶段BOSS只会横竖碾压攻击，先向下滚动躲开横着碾压过来的圆环，之后向着圆环的落地点滚动，顺道躲开竖着碾压的圆环，此时紫色眼睛就在面前，射中箭后进入第二阶段。进入第二阶段后直接向右上方一直跑，不需要做任何事，一会儿就会发现紫色的眼球出现在主角的正前方，一箭击中进入第三阶段。第三阶段稍微麻烦了一点，首先要向左下走与BOSS拉开一些距离，站定后先向来袭的长嘴巴蝌蚪射击，

击杀两只蝌蚪后BOSS已经来到附近准备发射激光了。提前蓄力瞄准，在BOSS低头准备发射激光的瞬间出箭射击眼睛，射中的话即可击杀BOSS。



● **困难模式**：困难模式下BOSS难度提升，最明显的变化就是整场战斗的黑白颜色会颠倒。第一阶段碾压速度加快，第二阶段紫色眼球会从下方出现，很难与其他眼球区别开，第三阶段激光射击速度加快。不过解锁奖杯并不需要击杀困难难度的真理，所以玩家可以当做特别的挑战看待。

● **无翻滚模式**：无特别注意事项。

奖杯攻略

白金路线

奖杯总数 28 铜杯 12 银杯 8 金杯 7 白金 1

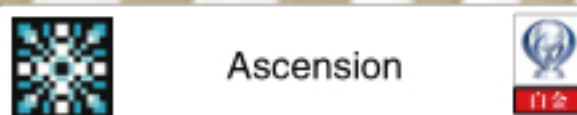
本作虽然内容较少，但是想获得白金奖杯很困难。游戏本身已具备很高的难度，在此基础上的各种高难度模式更是让人望而却步。各个BOSS的特殊打法、无翻滚模式通关和铁人+困难模式一命通关是挡在白金之路上的最大障碍。

虽然理论上可以将最少通关次数缩减至2次，但为了减少通关次数付出的大量时间和精力远远不如多打几周目，而且多打一

白金难度	8/10
白金所需时间	10~15小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需求	USB存储器或PS+会员线上存储空间

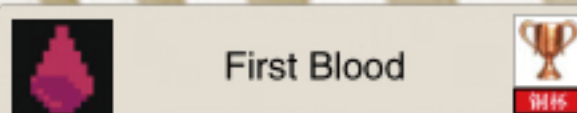
周目也花不了太多的时间，掌握技巧后半小时即可通关一次，所以推荐以四周目达成白金，推荐流程如下：

一周目	全BOSS通关，解锁全部特殊击杀奖杯（如果想先适应游戏也可以再增加一周目解锁特殊击杀奖杯）
二周目	开启铁人模式，完成20分钟速通奖杯后全清BOSS，解锁全BOSS铁人模式击杀的奖杯
三周目	开启无翻滚模式，通关解锁奖杯
四周目	开启铁人+困难模式，通关解锁奖杯，获得白金奖杯



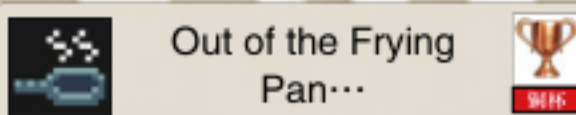
Ascension

取得条件：获得所有奖杯



First Blood

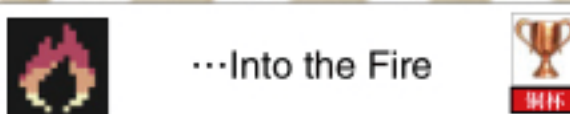
取得条件：击杀一个BOSS



Out of the Frying Pan...

取得条件：通过起始区域

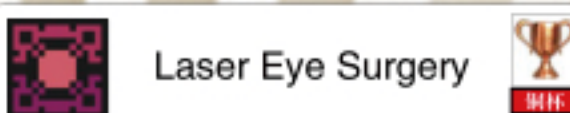
奖杯说明：击杀完起始区域的4个BOSS后，起始区域上方的大门开启，进入后即可解锁。



...Into the Fire

取得条件：进入最终区域

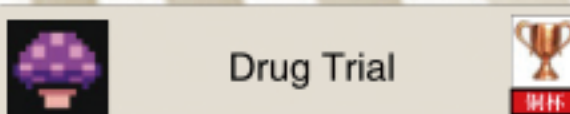
奖杯说明：击杀森林、墓地、神殿、雪山、熔岩5个区域中任意7个BOSS后，平原区域上方的大门开启，进入后即可解锁。



Laser Eye Surgery

取得条件：以弓箭击杀立方眼

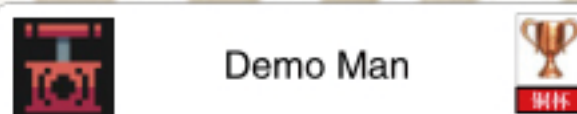
奖杯说明：使用前文中提到的速杀法即可解锁。



Drug Trial

取得条件：持续吸入孢子30秒

奖杯说明：绕场转圈，等BOSS放出的孢子爆开后过去接触气体，吸入孢子后会有几秒的致幻时间，在致幻结束前再次接触气体，重复直到30秒跳杯即可，无需击杀BOSS。不需要每一个孢子都去触碰，吸入太多孢子后视线会变得极其模糊，稍有不慎就会走位失误，只要保证屏幕一直在晃动就行。



Demo Man

取得条件：在所有柱子被摧毁后击杀埃尔赫南骑士

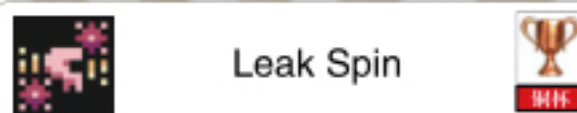
奖杯说明：魔法箭的运动轨迹不固定，只要一直待在墙角的话柱子迟早会被全部摧毁，摧毁柱子后魔法箭的运动轨迹会变得更加好预判，击杀BOSS的难度也相应的降低了一点。



COME AT ME BRO

取得条件：在5秒以内击杀洛奇亚

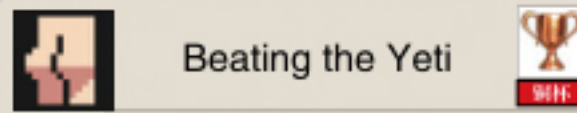
奖杯说明：使用前文中提到的速杀法即可解锁。



Leak Spin

取得条件：在哥奇亚转圈时击杀他

奖杯说明：比起正常打法更要求精准度。绕着BOSS移动，滚动躲开链球攻击后向BOSS背后前进，重复3次逼出旋转攻击，攻击后先快速远离BOSS，然后对着正在旋转的BOSS蓄好力。预判旋转的方向，在背部弱点转过来时一箭解决。

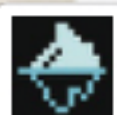


Beating the Yeti

取得条件：在10秒以内击杀雪人

奖杯说明：要求10秒内击杀雪人，

其实就是在雪人第一次滚动落地后完成击杀，站在 BOSS 正下方射箭开怪，进入战斗后收箭，向左直走躲过 4 个雪球，等到雪人向主角冲过来的瞬间向下滚，之后立刻向左走位躲过冰柱并蓄力，当雪人落地后射击即可在 10 秒内完成击杀。



Titanic



取得条件：让奥妮克希亚摧毁所有冰块

奖杯说明：站在浮冰上收箭可以小幅度移动冰块，进房间后先不要开 BOSS，通过收箭让浮冰聚在一起再开 BOSS。站在浮冰上引诱 BOSS 攻击，每次攻击都能破坏 2 个浮冰，重复引诱几次即可解锁奖杯。



A Collision of Souls



取得条件：与灵魂交战时击倒自己

奖杯说明：解锁奖杯的条件是，先让灵魂把主角的箭同化，等他同化箭放出后让灵魂的箭与同化箭相撞，撞击之后主角死亡，奖杯解锁。由于同化后的箭会自行移动，建议看情况收箭以调整位置。

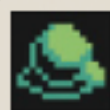


Shadow of the Giant



取得条件：以收箭击杀哥利亚

奖杯说明：在门口处射击开 BOSS，进入战斗后立刻滚出门外，然后按 □ 键将箭调整至场景中部偏左的位置。来到哥利亚上方，调整走位引发换手，在抬手的瞬间收箭完成击杀。需要注意的是收箭需要有一定的运动距离后箭才有攻击判定，所以箭不能离 BOSS 太近。



Slimeball



取得条件：在心脏史莱姆无法分裂后击杀它

奖杯说明：解锁奖杯的方法是将所有史莱姆分裂成最小后击杀，此打法下生存很成问题，建议均等的让史莱姆分裂，越晚分出最小史莱姆就越安全，全程以躲避为主，确保与小史莱姆在之间的距离后再出箭。在解奖杯的特殊打法下卡 BUG 法就很好用了，卡掉 8 个小史莱姆会缓解很多的压力。

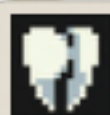


Short Back and Sides



取得条件：切断巨人的全部藤蔓

奖杯说明：注意要连根切断整条藤蔓，此外藤蔓掉落在地上后还是有伤害判定的，随意乱切会导致无法顺畅走位，尽量把藤蔓切在同一个位置。将藤蔓切除后无需击杀巨人即可跳杯。

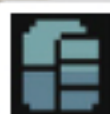


Dental Plan



取得条件：打碎层云的所有牙齿后击杀他

奖杯说明：比较麻烦的奖杯，打破第一颗牙后层云会周期性潜入地下，难点在于层云钻出地面的时间和急冻光线发射的时间在大部分情况下是不吻合的，所以玩家要花很长很长的时间在场景里奔跑，引诱光线击中牙齿，时间越久安全系数越低。可以稳定打碎的第一颗牙齿，建议选择左右最边上的，之后尽量不要往前场跑，躲开 BOSS 的吹风，慢慢把握激光射击的节奏。将所有牙齿打碎后 BOSS 会变得无比简单，随意往嘴里射一箭即可解锁奖杯。



The Switch



取得条件：用相反的手触发哥赛特的开关后击杀他

奖杯说明：非常麻烦的奖杯，要求哥赛特以相反的手开启开关后再击杀。走位方法为沿右侧楼梯边缘走至中场，之后立刻向左翻翻滚至开关上，如果右手已砸到开关第一步就达成了。之后先引诱左手砸向中轴附近，等下一次抬手时立刻滚向右侧开关，即可完成反手开启开关。之后的击杀就和正常的打法完全一致了。

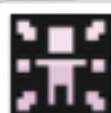


Bomber Titan



取得条件：让莫奇亚被自己炸弹炸到头部

奖杯说明：莫奇亚在墙壁附近吐出炸弹时炸弹会反弹回去，玩家需要做的就是将莫奇亚拉到墙壁附近。射箭入口后就立刻使劲拉，注意躲避喷射过来的火焰弹幕，躲过之后接着拉史莱姆。莫奇亚吐出两个炸弹后，如果玩家的操作没有问题，莫奇亚此时应该就在墙壁附近了，等它开始准备吐第三颗炸弹时紧贴下方墙壁并长按 □ 键，将其拉至与主角几乎贴在一起，吐出炸弹后视情况松手微调，炸弹就正好落在莫奇亚头部了。成功后跳杯，无需击杀 BOSS。



Titan Soul



取得条件：游戏通关

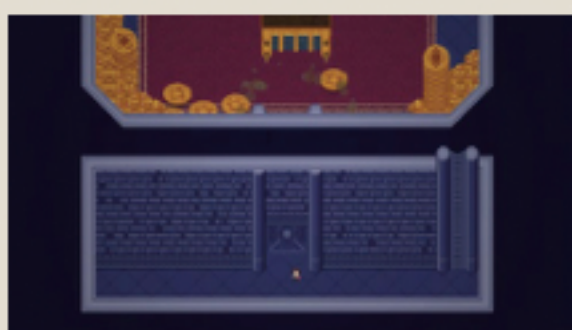


Cash Money



取得条件：让贪婪吐出 50 枚金币

奖杯说明：正常打法需要一直在场内跟宝箱怪周旋，引诱其使用吐金币的技能，由于金币会变成路障，越拖走位就会越困难，所以推荐使用卡 BUG 法。进门后调整位置，在门边处的最远距离射箭开 BOSS，进入战斗后立刻向下滚出房间，成功的话玩家就会被卡出房间，BOSS 在房间里也出不来，等上一小会儿就吐满了 50 个金币，轻松获得奖杯。



Brain Freeze



取得条件：用燃烧的箭击杀冰冻大脑

奖杯说明：操作与前文中的打法基本一致，不同在于冰块融化后不要收箭，跑到下方开关正下方引诱大脑砸中开关，点燃箭后贴墙站好。大脑砸中开关后还会再度跳起，不要着急收箭，等大脑跳起至最高点时再收箭，落地的瞬间完成击杀。



Iron Titan



取得条件：开启铁人模式和困难模式打通游戏

奖杯说明：开启两个特殊模式后只要死亡就会重头开始，所以要提前准备 USB 或线上存储进行存档备份，在 BOSS 面前存档并备份，死亡后就重新下载存档，每打过一个 BOSS 后一定要立刻存档。通关后解锁 Iron Titan、New Game+、Iron Human 三个奖杯。



TRUTH



取得条件：击杀隐藏 BOSS 真理



New Game+



取得条件：开启困难模式打通游戏



Aerodynamics



取得条件：在 20 分钟以内打通游戏

奖杯说明：由于见到灵魂后时间停止，只需要 20 分钟内到达灵魂面前即可。用普通模式解锁，BOSS 尽量一次过，如果死亡建议还是使用备份存档的方法减少时间损失。进入最终区域需要击杀除初始区域外的随意 7 个 BOSS，建议以“欧贝洛→薇特利斯→哥赫鲁→巨人→贪婪→埃尔赫南骑士→洛奇亚”的顺序击杀 BOSS，当然也可以根据个人熟练程度更换。另外，击杀 BOSS 后长按 □ 键会吸取 BOSS 的魂，趁主角正在飞升之际退出重进游戏就可以直接跳过这段动画演示节省时间。再加上备份存档的方法，一般 15 分钟以内就能来到灵魂面前，击杀泰坦之魂后跳杯。



Iron Human



取得条件：开启铁人模式打通游戏



Hard Bizkit



取得条件：开启无翻滚模式打通游戏



Iron God



取得条件：在铁人模式下击杀所有的 BOSS

文 KUNIO 编 白菜 美编 咕噜

会兔精品
PLAYSTATION PLUS CLUB

COLOR GUARDIANS

色彩守护者

Color Guardians

2017年2月9日

售价为116港币

本地1人

PS4 PSV
Fair Play Labs

平台动作 港版

无对应周边

操作

按键	作用
↑/↓	切换角色移动位置
×	切换蓝色/确定
□	切换红色
△	切换黄色/大地图进入角色选择界面
○	投掷(释放)/取消
OPTIONS/START	暂停菜单

系统

本作需要玩家在主角高速移动的同时,不断切换颜色触发机关前进,并且在前进途中通过拾取对应颜色的宝珠累积分数,最终通过结算过关后宝珠的收集情况给予对应的评价。虽然画面表现如同休闲游戏一般,但本作却

是一部不折不扣的硬核动作类游戏。游戏的核心机制非常容易理解,但是复杂程度会随着关卡的深入而快速提高,这对玩家的技巧是一个相当大的挑战,想要获得高评价就需要相当的反应力以及记忆力。

在宇宙的另一端,有一个名叫“Terra Color”的色彩缤纷的世界,那里的人民过着幸福快乐的日子。某天,一个名叫 Krogma 的色彩窃贼运用黑暗力量偷走属于这里的缤纷色彩之后,Terra Color 变成了充满黑暗与忧伤的诅咒之地。为了将色彩带回他们的世界,守护者们收集散落在世界各地的色彩宝珠,最终打败 Krogma 让世界恢复原状。玩家将在本作中感受不同类型风格的关卡设计,依靠快速反应来躲避障碍。本作为2月港服PS+会员免费游戏,如果你喜欢略有挑战的平台动作游戏,那么本作绝不会让你失望。

色彩宝珠

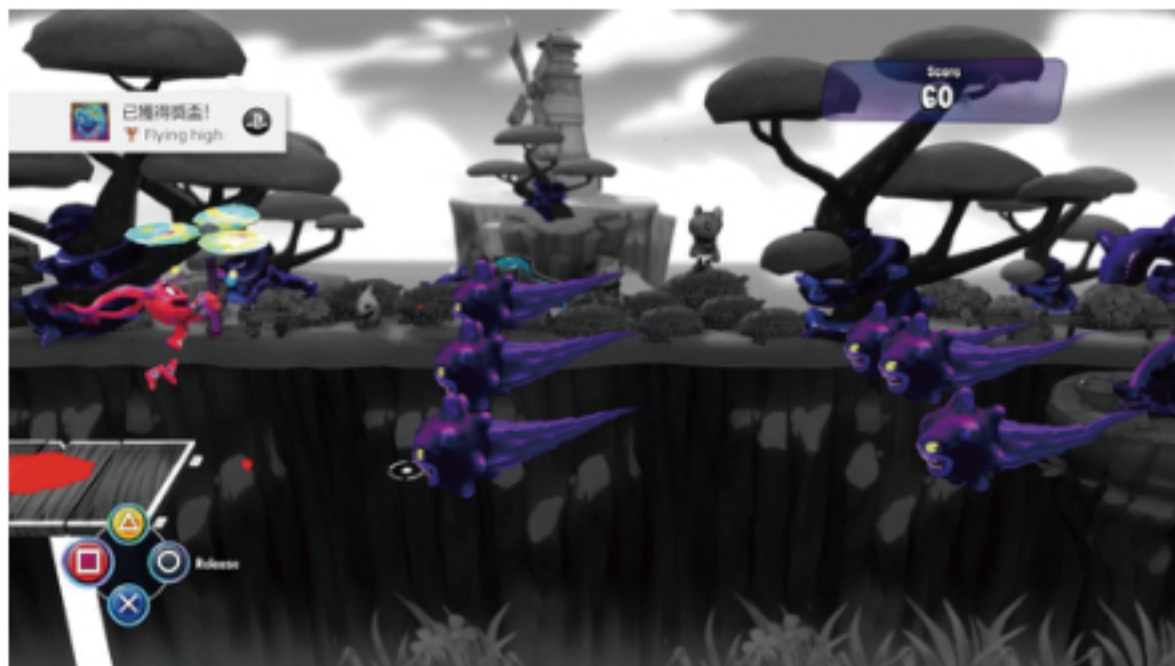
本作中的色彩宝珠分为单色宝珠与彩虹宝珠两种,前者需要玩家切换至对应颜色接触后获得,后者则无论玩家处于任何颜色时均可获得。除此之外,宝珠还可以细化为如下几个种类:

小宝珠:最普通的种类,每颗关底结算为1分。

大宝珠:小宝珠的大型版本,每

颗关底结算为5分。

宝珠链:宝珠链分为两种,均为数个宝珠横向或纵向串联在一起,区别在于其中是否存在半透明的宝珠。没有半透明宝珠的宝珠链,无论拾取哪一节均视为全部拾取。有半透明宝珠的宝珠链,只有拾取半透明宝珠部分才会判定为全部拾取。



色彩序列与完美拾取

在拾取宝珠的时候，系统会计算一个连击数，连击数达成一定数值后，屏幕会出现颜料爆炸的效果，即为达成一次色彩序列。而如果在拾取宝珠的同时切换至对应颜色，就会出现“PERFECT”字样，并计入连击数，这就是完美拾取。达成完美拾取时，获得的分数比一般拾取要高，并且全连过关时，结算画面会有钻石星星评价。由于本

作中对于完美拾取的判定极其宽松，玩家可以在拾取宝珠前不停连打对应颜色的按键即可轻松完成完美拾取。



★★

Tokis

★★

本作的收集要素，完成每一大关后，隐藏在该大关各个关卡中的 Tokis 将会出现，将该关中所有 Tokis 收集后，就能开启隐藏关卡。



★★

机关

★★

在每一关中都有各种各样的机关来改变玩家的前进方向，只有充分了解这些机关的运作方式才能够更流畅地闯关。



机关	运作方式
蘑菇/弹射板	切换对应颜色接触后触发，向前弹射一小段距离
花苞/门板	切换对应颜色靠近后绽放/开放，若颜色不正确，则视为障碍物碰撞后即死
果冻	切换为对应颜色后触发，将主角弹射至箭头所指方向的特定位置
加速板	切换为对应颜色后向前冲刺一小段距离，BOSS战逃离追捕的惟一手段
竹蜻蜓	拾取后向前飞行一段距离，飞行轨迹为抛物线，接触地面或按下○可以解除
移动平台	切换为对应颜色后，平台向该颜色所指示的位置平移
矿车	驾驶矿车时无法使用方向键上下控制位置，需要按照铁轨颜色变换对应颜色后才能控制
传送带	向箭头指示方向不停运转，方向相同加速前进，方向相反则减速
哥布林	挥舞锤子砸向玩家，切换至与其相同颜色可以格挡攻击
铁砧	铁砧会不停下砸，接触后即死。而看上去无法躲避的铁砧，在其附近一定会有传送带，通过传送带调整前进速度即可躲避
开关	切换至开关相同颜色将其触发，触发后前方会伸出平台

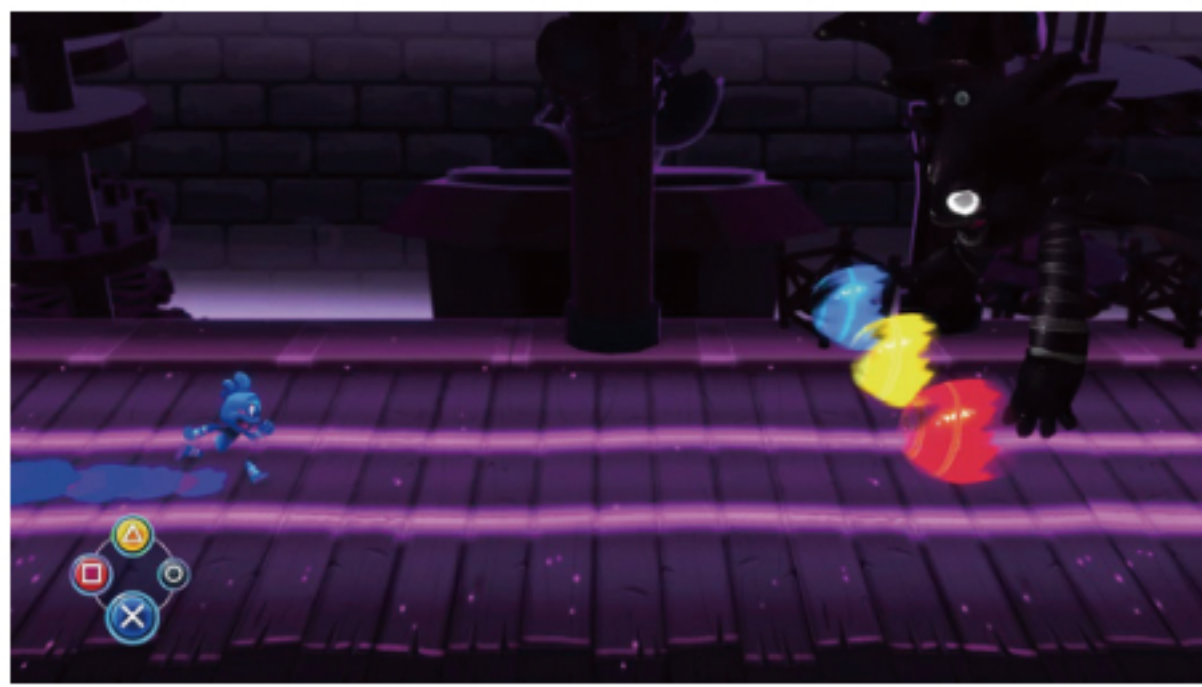
★★

BOSS 战

★★

本作的所有关卡的 BOSS 战均为相同 BOSS，每一关的不同之处在于 BOSS 招式上，但总体来说变化不大。观察 BOSS 投掷的炸弹颜色，将自身切换成与之相同的颜色后拾取炸弹，在炸弹的倒计时归零前使用炸弹命中 BOSS 对其造成伤害，反复三次

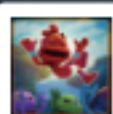
即可解决。需要注意的有几点：①紫色炸弹无法拾取，触碰后即死；②手中的炸弹倒计时归零会在手中爆炸；③如果 BOSS 面前有护盾，需要使用相同颜色的炸弹炸开后，再对没有护盾保护的位置投掷炸弹才能对 BOSS 造成伤害。



奖杯总数 46 铜杯 34 银杯 8 金杯 3 白金 1

本作奖杯总体来说难度适中，有几个比较恶心的需要特别注意，具体解锁方法已经写在后面。建议先不考虑过关评价通过流程，将流程奖杯全部获得后再继续解锁剩余奖杯。本作在normal难度下即可白金，并且大部分奖杯可以通过第一大关获得。

白金难度	6/10
白金所需时间	10 小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无会错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需求	无



Legendary



Colorama

取得条件：在游戏中获得所有奖杯

取得条件：拾取 2000 个色彩宝珠
奖杯说明：游戏过程中拾取总计 2000 个色彩宝珠后跳杯。



We're not worthy!



Party Like It's 2015

取得条件：通过一关后没拿到星星
奖杯说明：关卡中尽量不拿色彩宝珠，过关结算的时候评价中没有星星即可。

取得条件：在单次关卡中变换 215 次颜色
奖杯说明：1-1 的教学关卡，开头不推进对话，不停切换颜色直至跳杯即可。



Well done!



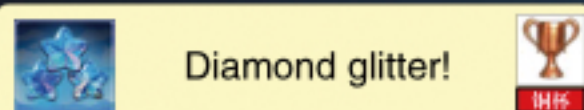
Sorry, no princess in our castle

取得条件：击败城堡 BOSS



Put a ring on it!

取得条件：任意一关获得钻石星星评价
奖杯说明：完美拾取任意关卡的所有色彩宝珠后，结算时跳杯。



Diamond glitter!

取得条件: 完美拾取 500 个色彩宝珠



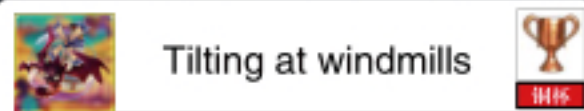
Castle Seeker

取得条件: 找到所有城堡隐藏的 Tokis



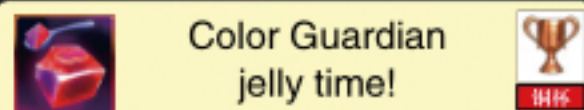
Lollilolllolllolllipop

取得条件: 收集 100 个大号彩虹色彩宝珠



Tilting at windmills

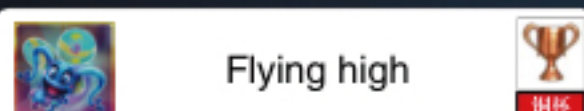
取得条件: 打败风车 BOSS



Color Guardian jelly time!

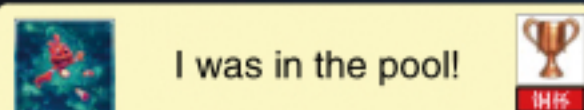
取得条件: 用果冻在一关中停留 5 分钟, 且中途不能死亡

奖杯说明: 利用游戏的良性 BUG 可以轻松取得。具体方法为, 任意一关有果冻机关的关卡中, 在结算画面挂机 5 分钟后即可跳杯。



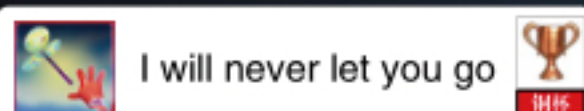
Flying high

取得条件: 第一次使用竹蜻蜓



I was in the pool!

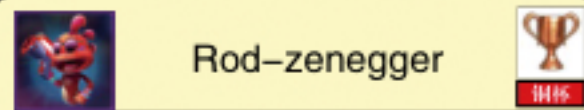
取得条件: 连续落水三次



I will never let you go

取得条件: 使用竹蜻蜓的时候落入深坑

奖杯说明: 使用竹蜻蜓飞行的时候, 对准深坑按 O 键即可跳杯。注意落水无效。



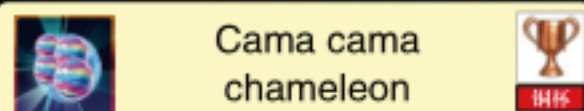
Rod-zenegger

取得条件: 不错过风车关卡 6 的任何一个竹蜻蜓



Rail master

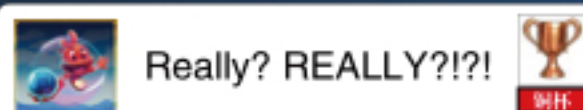
取得条件: 完成水晶洞穴关卡 6, 且不破坏轨道上的任意一个障碍物



Cama cama chameleon

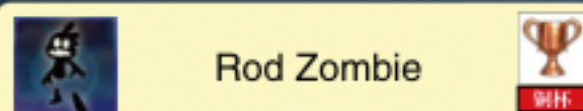
取得条件: 只收集彩虹宝珠并通过一个关卡

奖杯说明: 彩虹宝珠不一定全部拾取, 保证在过关结算中只有彩虹宝珠即可。建议在 1-1 ~ 1-3 这三关中解锁奖杯, 因为这几关流程没有黄色宝珠, 全程切换为黄色状态过关即可。



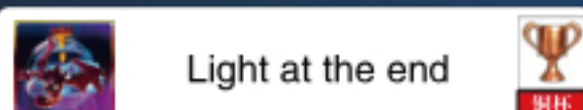
Really? REALLY?!?!

取得条件: 几乎完美一个关卡, 但漏了一颗宝珠



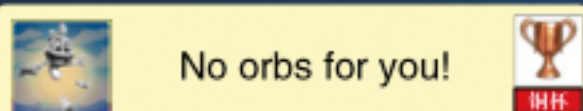
Rod Zombie

取得条件: 死亡 500 次



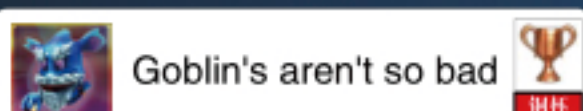
Light at the end

取得条件: 在水晶洞穴击败 Krogma



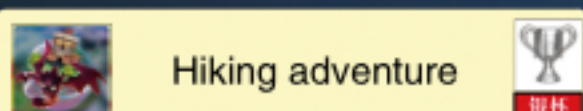
No orbs for you!

取得条件: 不拾取任何一个宝珠过关
奖杯说明: 推荐在 1-6 获得此奖杯。



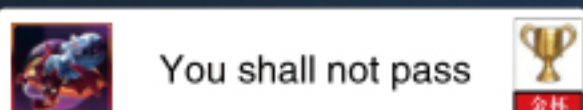
Goblin's aren't so bad

取得条件: 遇到老哥布林



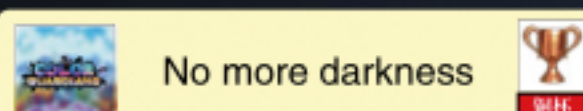
Hiking adventure

取得条件: 打败山脉地区的 BOSS



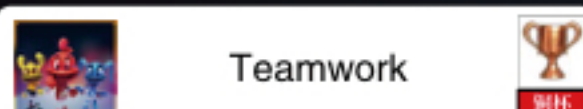
You shall not pass

取得条件: 不死击败最终 BOSS
奖杯说明: 不死是指关卡全程不死, 如果不幸身亡, 请退至关卡选择页面重新进入本关, 若是直接 restart level 有可能无法获得奖杯。需要说明的是, 这里有个良性 BUG 可以大大减少 BOSS 战难度。在 BOSS 被炸弹击中到召唤障碍物的这段时间里, 不停按下 OPTIONS/START 键进入暂停界面, 会触发下一波攻击 BOSS 护盾不变色、不恢复甚至可以直接击中 BOSS 的 BUG。



No more darkness

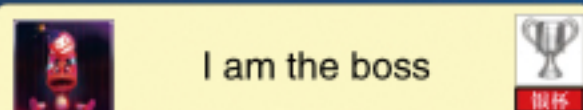
取得条件: 用颜色涂满整个世界
奖杯说明: 完成包括隐藏关在内的所有关卡。



Teamwork

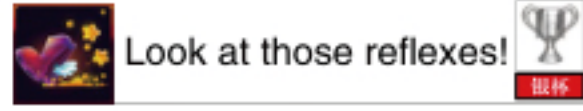
取得条件: 用所有角色完成同一关

奖杯说明: 使用红黄蓝三个角色完成相同关卡即可, 无需使用隐藏角色。



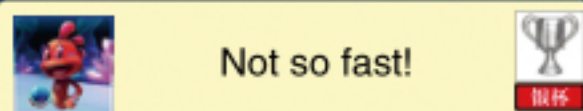
I am the boss

取得条件: 任意 BOSS 关卡不死过关



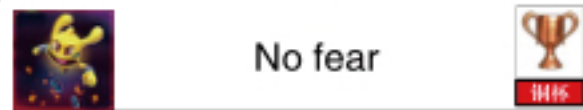
Look at those reflexes!

取得条件: 不死或者不丢失任何色彩宝珠完成一个速度关卡



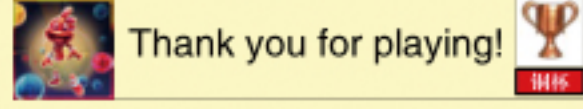
Not so fast!

取得条件: 不拾取任何宝珠通过水晶洞穴关卡 3



No fear

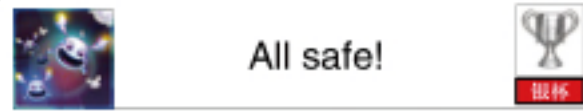
取得条件: 不通过检查点完成任意一关



Thank you for playing!

取得条件: credits 关中收集全部色彩宝珠

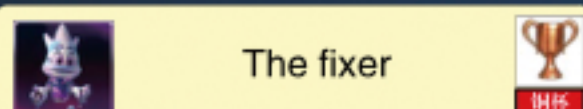
奖杯说明: 在标题画面中进入此关, 不需要一次性全部收集齐, 之后回来重新拾取也可以, 活用暂停多尝试几次就可以成功。



All safe!

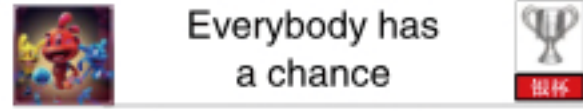
取得条件: 释放所有笼子中的 Tokis

奖杯说明: 流程获得, 只要释放 Tokis 即可, 不需要回到关卡中重新收集。



The fixer

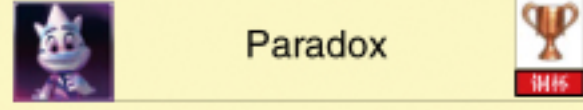
取得条件: 使用隐藏角色完成一关



Everybody has a chance

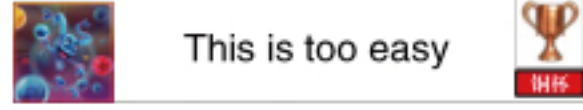
取得条件: 使用所有角色通过最终 Krogma 关卡

奖杯说明: 与奖杯 “Teamwork” 相似, 不需要使用隐藏角色也可以跳杯。



Paradox

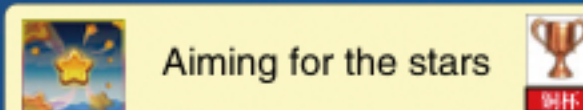
取得条件: 用隐藏角色通过任意 BOSS 关卡



This is too easy

取得条件: 将任意一个隐藏关卡的色彩宝珠全部收集

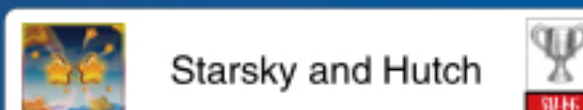
奖杯说明: 推荐在第一大关的第三个隐藏关卡解锁奖杯。



Aiming for the stars

取得条件: 获得一串星星

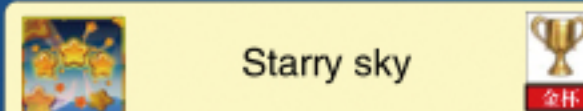
奖杯说明: 已通过关卡中, 过关结算获得星星数量为总数的 20% 即可 (10 个左右)。



Starsky and Hutch

取得条件: 获得一大堆星星

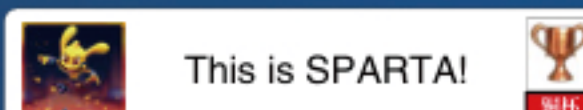
奖杯说明: 已通过关卡中, 过关结算获得星星数量为总数的 30% 即可 (60 个左右)。



Starry sky

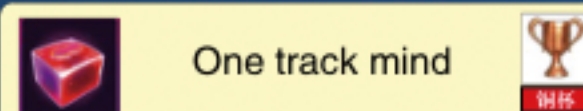
取得条件: 获得难以置信的大量星星

奖杯说明: 已通过关卡中, 过关结算获得星星数量为总数的 50% 即可 (100 个左右)。



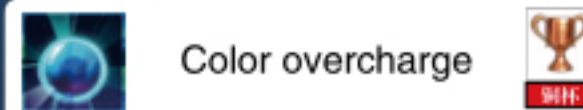
This is SPARTA!

取得条件: 跌落悬崖 100 次



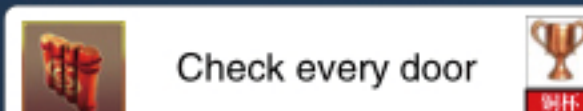
One track mind

取得条件: 不使用果冻完成风车关卡 7



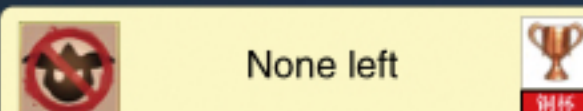
Color overcharge

取得条件: 完成 5 个奖励色彩序列



Check every door

取得条件: 在山脉关卡打开所有门



None left

取得条件: 把山脉关卡的所有哥布林全部击破

奖杯说明: 使用相同颜色撞击后即击破。



EZPZ

取得条件: 不拾取任何色彩宝珠通过山脉关卡 6

奖杯说明: 此奖杯的难点在于最后一连串跳跃需要在触发弹射的同时及时切换颜色才能不拾取色彩宝珠。

BIOHAZARD

resident evil

作为“《生化》系列”久违的正统续作，同时也是首款全程对应 PS VR 的 3A 级大作，《生化 7》一经公布就赚足了眼球。游戏的视角大幅变革，一改前几作强调的联机合作和爽快战斗的特点，而核心玩法则回归了最传统的“生存恐怖”，有许多老粉丝熟悉的设定，因此目前评价的两极分化尤为严重。本文将结合游戏已经推出的两弹付费 DLC，为玩家带来详尽的攻略研究，译名以官方简体中文字幕为准。主线地图资料请参看别册，光盘中还有附带 DLC “伊森绝命危机”和“杰克 55 岁的生日”的视频攻略。

PS4

生化危机7

RESIDENT EVIL 7 biohazard

2017年1月24日

售价为398港币

本地1人

Capcom

动作冒险 中文版

对应PS VR

系统介绍

操作一览

按键	功能
左摇杆	行走
右摇杆	视角转动
L3	奔跑（无需一直按住）
R3	蹲下 / 站立
方向键	装备快捷切换
○	取消
×	确定 / 调查 / 开启 / 关闭
□	装填弹药
△	物品栏开启 / 物品栏关闭
L1	防御
L2	瞄准
R1	使用治疗品（默认效果较低的优先）
R2	攻击
OPTIONS	暂停菜单
触摸板	地图
左摇杆 ↓ + ○	快速转身
L2+ △	（手枪 / 榴弹枪）切换弹药

界面一览

◆ 游戏界面



▲当玩家受到伤害时，画面周围还会出现溅血效果，血迹越多表示受伤越严重。

①快捷栏位：显示当前分配在4个方向键上的装备，非装备类道具无法快速切换。

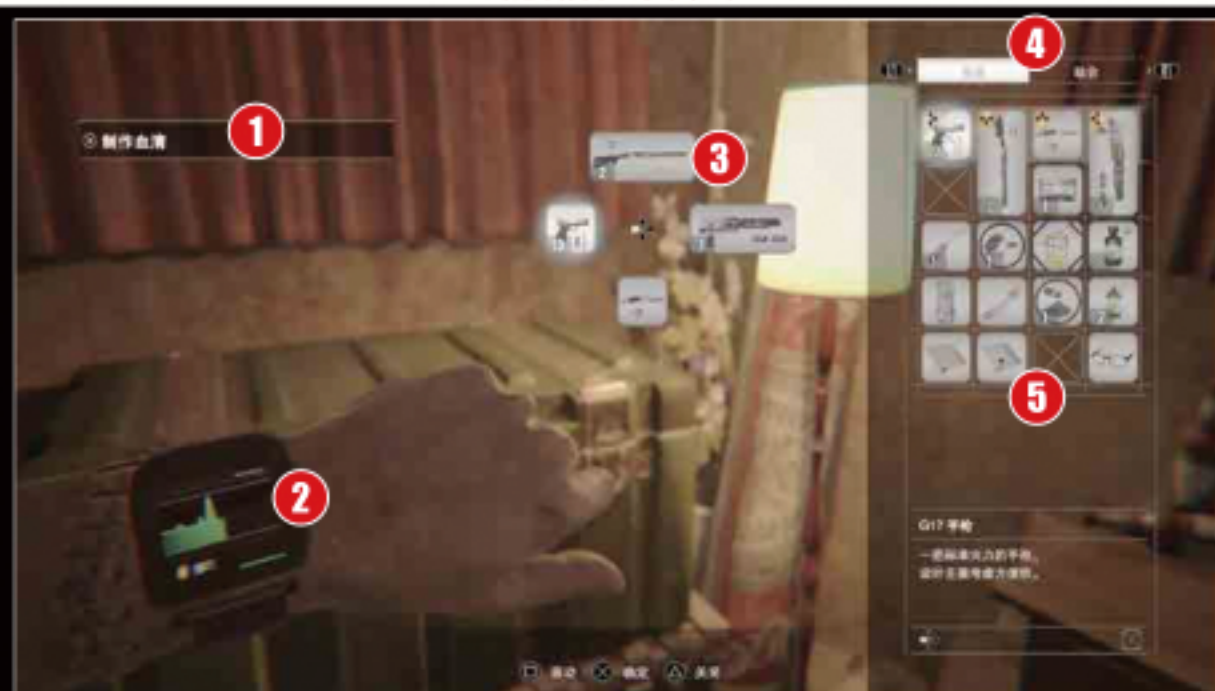
②瞄准准星：装备枪械类武器以及遥控炸弹时显现，不同武器的准星图标略有区别。非瞄准状态下以十字、括号等图标表示大致的攻击范围。

③互动图标：当玩家接近场景

中可以互动的门、箱子、道具等物品时，按 × 键即可展开调查，开启或关闭等。

④当前武器的弹药数量：斜杠左侧显示枪膛内的弹药数（绿色表示满膛），斜杠右侧显示身上携带的弹药总数。装备手枪、榴弹枪时，按 L2+ △ 键可以切换到另一种弹药。

◆ 物品栏界面



▶在物品栏界面按 □ 键可以手动调整道具的位置。



①当前的流程目标。

②玩家当前的血量情况：以“绿→黄→橙→红”的波形图表示受伤程度“轻微→严重”。

③快捷栏位：显示当前分配在4个方向键上的装备，非装备类道具无法快速切换。

④物品栏和结合栏的标签：可按 L1/R1 键进行切换。

⑤物品栏：显示当前携带的装备和道具，最上面一排有方向键图标的即是快捷栏位。用光标选定物品后按 × 键可以执行 Ⓚ 使用、Ⓛ 结合、Ⓜ 检查、Ⓜ 丢弃，4种指令。

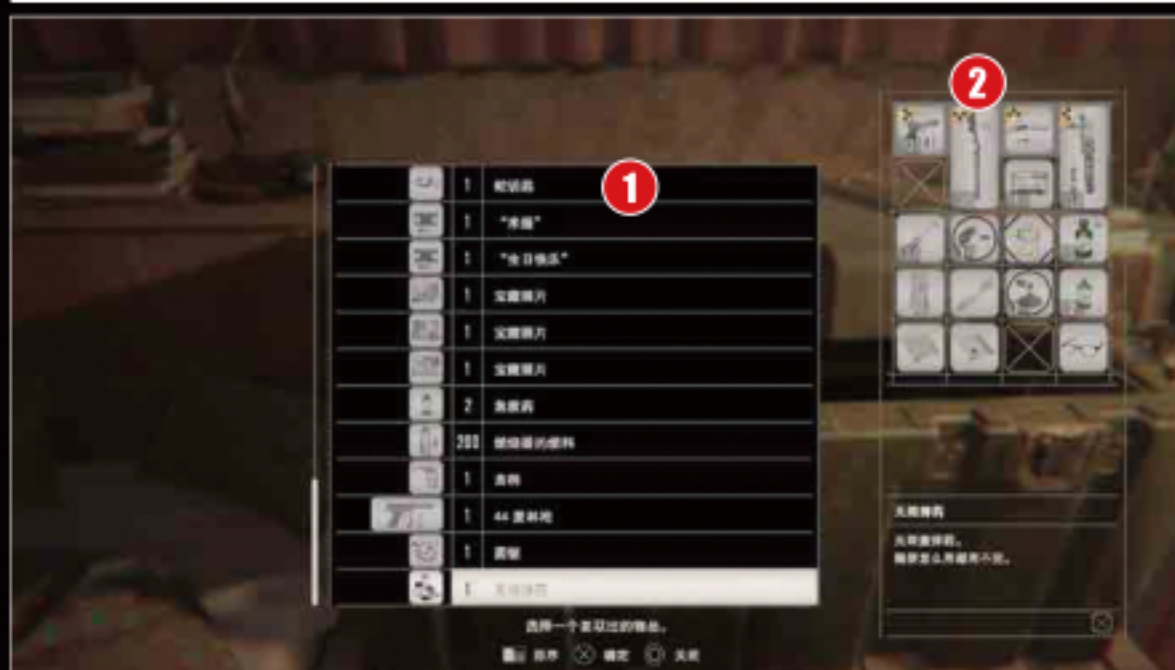
⑥结合栏：当物品栏中携带的道具满足结合条件时光标就会亮起，按 × 键即可快速结合。

⑦结合条件。

⑧结合产出的道具与数量。

注：在流程中获得背包后，物品栏的容量才能够得到扩充，每次+4格。

◆ 物品箱界面



▶在物品箱界面按触摸板，能让系统按不同分类自动排序。

①物品箱中存放的装备和道具：用光标选定物品后按 × 键可以执行 Ⓚ 取出1件、Ⓛ 取出所有。

②物品栏中携带的装备和道具：用光标选定物品后按 × 键可以执行 Ⓚ 存入1件、Ⓛ 存入所有。

玩家动作

检查

当玩家捡起场景中的道具、或是在物品栏中选择“检查”指令，就能通过左 / 右摇杆对物品进行翻转观察。一些照片、文件的背面也会写有文字，部分物品则需要

翻转到特定的角度才能打开。此外，在进行光影解谜时，同样需要把道具翻转到合适的角度，让投影与画面中的图案契合方能解开谜题。

防御与下蹲

防御是本作的一个重要系统，除了攻击时的硬直状态外，按 L1 键可随时使出防御，在此过程中玩家仍然可以移动，但不能奔跑。虽然防御时举起的双手会令视线受到影响，但能够大幅减轻来自正面的伤害，绝对利大于弊。而且以防御姿态迎接敌人的部分特殊攻击时，甚至能够无伤抵挡下来。由于本作采用第一人称视角，主角的行动也相对迟缓，在战斗中一旦躲不开敌人的攻击，务必用防御来减轻伤害。

除了抵挡攻击外，防御的另

一大妙用是取消硬直。当玩家使用急救药、装填子弹时，都会有一段强制的动作时间，其实只要等血量回复、子弹数量发生变化后，立刻按防御即可取消后续的多余动作，节省时间，这也是高难度战斗时必须掌握的技巧。

按右摇杆（R3）进入的下蹲姿态，除了能通过一些矮小的通道外，也可以避开敌人的部分攻击。下蹲时依旧能用武器进行攻击，按左摇杆（L3）跑动可立刻恢复成站立姿态。



治疗

本作以画面四周的溅血效果和玩家左手佩戴的“基因组药典”设备显示受伤状况。物品栏中携带有急救药的情况下，按 R1 键可立即消耗道具进行治疗，系统会优先使用药性较弱的急救药。

治疗道具的回血效果为：药草 < 急救药 < 药性强的急救药。此外，类固醇也有回满血的功效。但是按 R1 键时并不会使用药草或类固醇，只能通过开启物品栏的方式使用。

近战

装备近战武器时，直接按攻击键和先瞄准再攻击时的动作是不同的。一般情况下直接攻击是朝横/纵方向挥舞，攻击范围较大。瞄准后再攻击则是朝所选的方向定点攻击，使用电锯或圆锯时可以持续输出伤害。除了电锯和圆锯这两种强力武器外，近战攻击一般只用于打破缠绕着黄色胶带的补给木箱，

以及攻击昆虫类敌人。

以下是所有近战武器的取得方式。



武器	占位	取得方式
斧头	1 格	客房 1 楼（自动失去）
刀子	1 格	主屋 1 楼，剧情获得
电锯	1 格	主屋地下处理区·太平间（自动失去）
露营地	1 格	容易 / 正常难度：遇难船第 2 层走廊 疯人院难度：遇难船第 1 层·娱乐室
撬棍	1 格	遇难船负 2 层·2 号机舱（自动失去）
圆锯	1 格	任意难度 4 小时以内通关

射击

枪械是作战时的主要武器，射击必须消耗弹药。在非瞄准状态下，装备着枪械直接按 R2 键就能射击，但是弹道偏差较大，一般只用于跑动时或与敌人近距离缠斗时的快速射击。想要提高命中率，还是必须架枪瞄准后再射击。不同枪械的特性各异，适用的场合也有所不同。

手枪：早期就能得到的武器，普通弹药的补给量也很充足，但是威力较弱。由于本作不存在“点射出硬直→追加体术”的打法，因此手枪基本只用于与单一敌人对抗的情况，攻击时应尽量瞄准头部。如果利用物资合成出增强型弹药，手枪也能在面对强敌时发挥功效。对于“埃尔伯特 01R”以外的手枪，由于反作用力较小，因此有快速连射的技巧。具体操作为在攻击时有节奏地松开瞄准键，即用“瞄准射击→快速射击→瞄准射击”交替的形式实现快速连射，从而达到速杀强敌的目的。

猎枪：能带给玩家安全感的可靠武器，弹药补给量适中。弹片散射的特性让猎枪对瞄准的要求并不高，直接快速射击也可以轰中敌人。而且猎枪有距离越近、威力越大的特性，如果能在极近距离命中头部，有几率将敌人直接爆头。需要注意的是猎枪的装弹量很低，上弹动作也较慢，战斗时需控制好敌我之间的距离。

麦林枪：“大杀器”的代名词，在没有火箭筒的本作中堪称威力最大的武器，是 BOSS 战的利器。麦林枪是靠古钱币解锁的，虽然很早就能够获得，但由

于弹药极为匮乏而且位置相对隐蔽，在没有 X 射线眼镜的情况下往往找不到几发，因此每一枪都要用在刀刃上。

机枪：流程后期才能获得的武器，连射性能高、弹药量充足。机枪的威力比用普通弹药的手枪更高，按住攻击键的连射速度极快，可以有效地压制住一般敌人，不过对控制准星的要求较高。在对付单一敌人时，建议以点射的方式提高命中率。

燃烧器：消耗燃料的火焰喷射器，攻击范围大但射程较短，主要用于对付昆虫型敌人和虫窝，对某个 BOSS 也有奇效。按住攻击键的连射能压制住蜂群，但燃料消耗极快，在对付单只的巨大化黄蜂时，还是建议用点射的方式节省燃料。

榴弹发射器：能够发射火焰弹和神经毒素弹的战略型武器，两种弹药效果各异，是在恶战中取胜的关键。火焰弹的着火特性能令敌人持续损血，威力也比燃烧器大得多。神经毒素弹在命中后，能令敌人在一段时间内变得动作迟缓，便于玩家展开后续的行动。榴弹的发射轨迹是带有一定弧度的抛物线，瞄准远处的目标时需适当抬高枪口，“一发一上弹”的特性也要时刻注意。

以下是所有枪械类武器的取得方式。



武器	占位	容量	取得方式
M19 手枪	1 格	7 发	序章：客房 3 楼
			容易 / 正常难度：院子·房车内（需修理）
			疯人院难度：老房子西侧 2 楼（需修理）
G17 手枪	1 格	10 发	主屋 1 楼·车库
MPM 手枪	1 格	9 发	容易 / 正常难度：遇难船第 1 层·维修室
			疯人院难度：遇难船第 3 层·医务室
埃尔伯特 01R	1 格	3 发	容易以上难度通关
M37 猎枪	2 格	4 发	主屋 1 楼·主厅南侧铜像
M21 猎枪	2 格	2 发	主屋 2 楼·奶奶的房间（需修理）
44 麦林枪	2 格	7 发	院子·房车内（需 9 枚钱币）
燃烧器	2 格	150 发	老房子东侧 1 楼·水站 & 画廊北侧户外（需组合）
榴弹发射器	2 格	1 发	容易 / 正常难度：主屋 1 楼·日用品房间
			疯人院难度：院子·房车内
P19 机枪	2 格	64 发	遇难船第 4 层·船长室

遥控炸弹

遥控炸弹是流程后期才能获得的特殊武器，首先要选择地点按 R2 键放置，等敌人靠近时再按 □ 键引爆，对周围的一切目标造成伤害。一般情况下遥控炸弹只能放置在地板表面，准星呈现为图 1，不能放置的位置会显示图 2。当玩家手持遥控炸弹被敌

人扑倒或抓住时，也有机会直接把炸弹安放到它们身上。



资源管理

本作中击杀敌人不会掉落任何道具，也不存在“重选章节刷子弹”之类的窍门，因此玩家必须合理利用场景中的有限物资。除了尽可能地搜刮场景外，当玩家持有化学液体时，就可以根据当前需要结合成治疗道具或是弹药。多余的药品或弹药也可以利用分离剂，把它们还原成化学液体。

结合条件	产出道具
药草 + 化学液体	急救药 1 瓶
药草 + 强烈化学液体	药性强的急救药 1 瓶
火药 + 化学液体	手枪弹药 10 发
火药 + 强烈化学液体	增强的手枪弹药 10 发
火药 + 手枪弹药 10 发	增强的手枪弹药 5 发
固体燃料 + 化学液体	燃烧器的燃料 100 发
补养品 + 化学液体	兴奋剂 1 份 (* 注)
固体燃料 + 强烈化学液体	火焰弹 2 枚
补养品 + 强烈化学液体	神经毒素弹 2 枚

分离条件	产出道具
分离剂 + 手枪弹药 10 发	化学液体
分离剂 + 急救药 1 瓶	化学液体
分离剂 + 燃烧器的燃料 100 发	化学液体
分离剂 + 增强的手枪弹药 10 发	强烈化学液体
分离剂 + 药性强的急救药 1 瓶	强烈化学液体
分离剂 + 火焰弹 1 枚	强烈化学液体
分离剂 + 神经毒素弹 1 枚	强烈化学液体

注：兴奋剂的效果为在一定时间内显示出道具的位置。空心图标表示一般补养品，实心图标则是流程必需品、古钱币、雕像或武器（还包括疯人院难度的存档道具磁带）。

强化解锁

收集品之一的古钱币可以在特定地点解锁鸟笼中的武器/道具，从而强化玩家的战斗力。容易/正常难度下，古钱币共有 18 枚，鸟笼位于院子中央的房车内。疯人院难度下，在主屋 1 楼的主厅还会追加 3 个鸟笼，古钱币则有 33 枚。

当流程进行到后期，无法返回房车和主屋时，鸟笼也会在沼泽的办公室存档点里出现。

除了消耗古钱币解锁外，在流程中也有机会得到类固醇和稳定剂，具体位置在后文的攻略部分提及。



解锁内容	效果	所需钱币
类固醇	永久提升玩家的血量上限	3 枚
稳定剂	永久提升玩家的上弹速度	5 枚
44 麦林枪	武器麦林枪	9 枚
蝎子钥匙 (* 注)	开门道具	3 枚
猛攻硬币 (* 注)	携带时提升玩家的攻击力	7 枚
铁壁硬币 (* 注)	携带时提升玩家的防御力	8 枚

注：疯人院难度特有。

难度说明

新开游戏时系统会提示选择难度，在游戏中无法更改难度。一般情况下初期只有容易和正常 2 种难度，以正常难度通关后解锁疯人院难度。拥有初回特典的玩家可直接解锁疯人院难度。以下是各难度的区别。

◆容易

- 自动回血速度较快，回复量较大。
- 自动存档点较多。
- 敌人 AI、行动速度、攻击力和血量较低。

◆正常

- 自动回血速度、回复量适中。
- 自动存档点适中。

- 敌人 AI、行动速度、攻击力和血量适中。

◆疯人院

- 几乎没有自动回血效果（仅在受到重伤后，过一段时间能恢复成可以跑动的状态），回复量较低。
- 自动存档点的频率大幅降低（并非完全没有）。
- 敌人 AI、行动速度、攻击力和血量均大幅提高。
- 必须消耗磁带才能手动保存进度。
- 相较其他两种难度，敌人和道具配置都经过调整。
- 只有本难度下才能解锁的鸟笼。

存档机制

当流程推进到检查点时，系统会自动进行存档，画面左上方出现悬转的图标提示。如果玩家使用场景中的存档点——录音机进行手动存档，则可以选择

存档位。注意，在疯人院难度下，每次手动存档都要消耗一盘磁带，相当于老式《生化》中打印机与色带的关系。



特典奖励

本作在通关时不会存档，不过只要达成特定条件即可解锁特典奖励，新开游戏时特典道具都会存放在物品箱中，而且奖励是能够跨难度继承的。合理利用特典道具能够为玩家在挑战高难度、或是解锁奖杯时提供帮助。以下是所有特典奖

励的解锁条件。另外，港版初回限定特典 DLC“生存包：回复套装”中提供的“防御硬币”，效果为携带时提升玩家的防御力。如果背包的容量不足，建议优先选择丢弃各种特典道具，它们会直接回到物品箱而不是消失。

特典奖励	效果	解锁条件
埃尔伯特 01R	手枪	容易以上难度通关
防卫的秘密	携带时降低防御受到的伤害	正常以上难度通关
无限弹药	携带时枪械类武器弹药无限	疯人院难度通关
圆锯	近战武器	4 小时以内通关
X 射线眼镜	携带时显示场景中的道具位置（效果与兴奋剂相同）	4 小时以内通关
防御的本质	携带时降低防御受到的伤害	无所不在先生的雕像全收集
步行鞋	行走的速度加快，但奔跑速度不变	无所不在先生的雕像全收集

注：同时携带防卫的秘密和防御的本质，有加成效果。

RE.NET联动

RE.NET 的完整域名为 www.residentevil.net, 自 2012 年《生化危机 6》发售以来, Capcom 就积极地在该网站推出联动活动, 保证游戏的热度。目前支持的作品包括《生化 6》、《生化危机 HD 重制版》、《启示录》、《启示录 2》、《安布雷拉军团》以及《生化 7》。

玩家需要先登陆 RE.NET 注册账号, 并与自己的 PSN 账号绑定, 再到游戏主界面的“MORE”→“RE.NET”项目中选择开启, 这样主机在联网时就会与网站互传资料。网站会自动记录玩家的数据, 诸如总游戏时间、击杀敌人的次数、部位

破坏次数、各种死法等等。一些具有挑战性质的项目, 如 DLC 的分数、通关用时等, 则会计入网络排行榜供玩家之间比拼, 这些在游戏中都是无法查看的。

当玩家在《生化 7》中达成 RE.NET 设置的挑战条件时, 能得到该网站可用的头像和 RE 点数, 后者除了可以兑换网站的头像、壁纸等装饰外, 还能在“Gallery”中解锁本作的原画设定稿, 或是换取其他联动作品里的奖励。按照此前的经验, RE.NET 还会结合新作展开一系列的在线活动, 建议喜欢《生化》系列的玩家保持每天登陆。



试玩版特典

《生化 7》的概念试玩“开始时刻 (Beginning Hour)”共经历过两次更新, 完成 1.02 版的 5 次笑声谜题进入隐藏房间, 可以获得“肮脏的硬币”并继承到正式版中, 该硬币也能用于解锁鸟笼中的武器/道具。隐藏房间与玩家最后选择的结

局之间互无影响, 即使受到攻击、感染病毒, 只要拿到过硬币, 通关后一样能作为特典继承。下面介绍最快的解谜流程, 请玩家们严格按照步骤执行, 不要拿任何多余的道具 (包括散落的“手枪弹药”)。

◆第1次笑声

1. 醒来后下蹲调查壁炉里的机关, 进入隐藏门拿到桌上的“保险丝”。

2. 将保险丝装到墙上的配电盘上并离开起居室, 出门右拐在走廊有台灯的柜子抽屉里找到“空白笔记本”。

3. 前往 2 楼调查红色按钮, 来到 3 楼调查扶梯边墙上的血字 (如图 1), 传来第 1 次笑声, 此时笔记本上会出现第 1 行字。今后每触发一次笑声, 笔记本上都会出现一行新的字, 说明事件触发成功。



图 1

◆第2次笑声

1. 拿起血字边电视机后面的“赛璐珞制成的物体”。返回 1 楼打开楼梯边矮柜的抽屉, 得到“假手指”。组合成“假人左手”。



图 2

2. 对准墙角倒下的书橱, 调出菜单检查“假人左手”, 通过摇杆把手指调整为指向书橱 (如图 2)。成功时画面会有特效, 同时传来沉闷的撞击声。

3. 穿过厨房来到后门的位置, 从动物尸体上得到“断线钳”。回身剪断墙角橱柜上的铁链, 找到“废弃房子录像”。

4. 返回 3 楼, 走到拐角的死胡同、门被木板封上的位置 (如图 3), 传来第 2 次笑声。



图 3

◆第3次笑声

1. 在 3 楼床边的桌子上得到“地下室钥匙”, 开启 1 楼走廊的铁门, 前往地下室。角落的水管边可发现“开锁器”。

2. 返回 1 楼厨房, 开启上锁的抽屉找到“斧头”。

3. 再度前往地下室, 进入最深处拿到墙上娃娃边的“阁楼窗户钥匙”。

4. 转身离开时菌兽现身, 先去推一下被杰克封闭的大门, 然后利用悬挂的尸体袋, 把菌兽掀翻在地。再迅速去调查两次大门, 破门而出。

5. 再度返回身后的房间, 菌兽已经被刷掉。对准角落床上的陈尸袋调出“假人左手”, 并用手指指向陈尸袋 (如图 4)。成功时会听到枪响的音效声。

6. 返回 1 楼, 对楼梯侧面挂着的无头画像挥斧头 (如图 5), 传来第 3 次笑声。

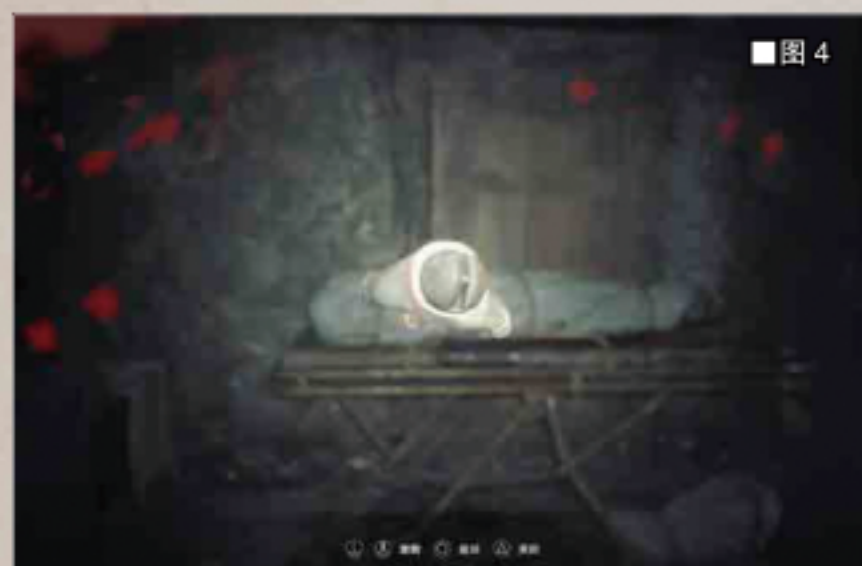


图 4



图 5

◆第4次笑声

1. 下楼进入楼梯正下方那个挂着草人的小隔间，对准被木条封死的门调出“假人左手”，并用手指指向门（如图6）。成功时会听到连续的敲门声。

2. 走出房间时正面对准门外的镜子（如图7），然后按↓+○键进行180°急转身，传来第4次笑声。



■图6



■图7

◆第5次笑声

1. 前往3楼，对准床铺上方的黑色管道调出“假人左手”，并用手指指向管道（如图8）。成功时会听到撞击声和木门的吱呀声。



■图8

2. 调查桌子上的电话，只有忙音。

3. 前往地下室拿钥匙的房间，地上有一个娃娃（如图9），下蹲靠近触发第5次笑声。

4. 到厨房餐桌前，对准铁锅调出“假人左手”，并用手指指向锅内（如图10，无需开启锅盖）。



■图9

成功时会听到连续撞击的音效声。

前往3楼血字的位置，就会发现原本上锁的白色门布满血手印，此时门也已经得以开启了。进入隐藏房间在摇椅上得到“肮脏的钱币”，小女孩欢快的笑声传来，解谜到此结束。之后再去爬扶梯，触发结局即可。

开始《生化危机7》的正式版游戏后，肮脏的钱币会出现在物品箱中。



■图10

完全攻略

收集说明

收集要素

本作的收集要素一共包含4种类型，分别是：录像带、文件、古钱币、无处不在先生的雕像，全部关系到奖杯。下文攻略会对收集品以特殊的亮色效果标记，方便各位读者查看。录像带共有4盘；文件分为伊森流程（27份）和米娅流程（5份），分别记作文件A和文件M；容易/正常难度下，古钱币共有18枚，疯人院难度下的33枚古钱币位置有所改变，在“疯人院难度要点”的“收集补完”部分再做介绍；无所不在先生的

雕像共有20座，记作雕像，用武器破坏后才算收集到。

注意，想要解锁奖杯，文件和古钱币的收集都必须在一次通关的过程中完成，否则新开游戏都会清零，雕像则可以在多周目的过程中陆续补完。



宝藏照片

场景中一些特定的位置暗藏着宝藏，需要先拿到宝藏照片才能调查，否则无法触发机关。照片在看过以后就可以扔掉，无需占用物品栏。右表是所有宝藏和对应照片的位置。

编号	位置
宝藏照片①	主屋地下处理区·中央摆放着肉块的桌案附近的货架上
宝藏①类固醇	主屋1楼·东南标本起居室的壁炉
宝藏照片②	老房子西侧2楼屋外，楼梯左侧的栏杆上
宝藏②44麦林枪弹药3发	院子·房车内的马桶
宝藏照片③	主屋2楼东侧·主卧室隔壁的储物间
宝藏③修理包	实验区2楼·供应室东北角铁笼上的假人头

开锁器

在流程中会遇到一些上锁的抽屉或箱子，需要消耗开锁器才能打开，但并不像宝藏照片那样要求一一对应，有些类似《生化2》的小钥匙。这种上锁箱子里的道具不会影响流程，但往往放着不

少补给物资，其中还关系到古钱币的收集。以下是容易/正常难度下所有开锁器和上锁道具的位置，疯人院难度的在“疯人院难度要点”的“收集补完”部分再做介绍。

编号	开锁器位置（容易/正常难度）
1	废弃房子录像（录像开始时脚下）
2	主屋1楼·洗衣房货架上的铁盒内
3	主屋地下处理区·中央摆放着肉块的桌案西侧的脸盆中
4	院子·主屋正门外楼梯右侧的花瓶内
5	老房子东侧1楼·餐厅户外东北的拐角处的铁盒内
6	主屋2楼·小孩房间墙上的花瓶内
7	主屋2楼·主卧室梳妆台上的铁盒内
8	遇难船·第3层东北电梯井的铁盒内

编号	上锁道具位置（容易/正常难度）	内容
1	客房1楼·厨房餐桌边的上锁抽屉	古钱币
2	主屋1楼·西南走廊的上锁抽屉	急救药
3	主屋2楼·走廊西北角的上锁箱子	猎枪子弹
4	主屋1楼·东南标本起居室的单间，桌上的上锁箱子	猎枪子弹
5	主屋1楼·东北角存档屋的上锁抽屉	手枪子弹
6	老房子东侧1楼·餐厅的上锁抽屉	急救药
7	老房子西侧2楼·东北角的上锁抽屉	火焰弹
8	遇难船·第3层控制室的上锁箱子	古钱币

容易/正常难度流程

客房

下车后先开启物品栏,调查“米娅发送的电子邮件”上的文字,获得**文件 01**。沿着惟一的道路直行,大屋正面的铁门无法开启,从左侧绕行会看见一辆白色的面包车。穿过车旁遭到破坏的铁门,继续沿惟一的道路走,途中的人影无需理会。在一个由动物头部和腿部尸体组成

的标志处下蹲,一路前进并跳下山崖。在熄灭的火堆旁发现一个红色女包,旋转调查可找到“驾照”,随后进入前方的木屋——客房。

沿楼梯上到2楼,在存档点边的桌子上找到**录像带 1**“废弃房子录像”。1楼南侧的木门无法开启,先进入起居室用录影机观看录像带。

TAPE: 废弃房子录像

下载过概念试玩“开始时刻 (Beginning Hour)”的玩家想必都非常熟悉这段流程——摄影三人组的作死之旅,玩家操作的是摄影师克兰西。影片开始后先不要急着走,低头就能发现“开锁

器”。跟着两人进入木屋,把厨房内餐桌右侧的上锁抽屉打开。安德烈失踪后紧跟彼得来到起居室,等他发现壁炉下的机关。下蹲穿过开启的暗门,爬下扶梯靠近“面壁”的安德烈,影片结束。

现在返回厨房就能开启先前上锁的抽屉,得到**古钱币 01**。依照录像带的提示到起居室的壁炉前,下蹲并拉动暗藏的机关,往下攀爬的过程中扶梯会断裂。穿过客房地下室1层被水淹没的区域,在南侧的囚室内发现米娅。警卫区的桌上有一份“名单”,依次调查正反面获得**文件 02、03**。拿起桌上的“断线钳”,剪开囚室铁门上的锁链救出米娅,紧跟着她一起走,直到米娅情绪失控瘫倒在储物间的沙发上。到隔壁储藏室调查任意一个人偶,就会传来米娅的尖叫,从墙壁出现的暗门离开,便能回到客房1楼。

在走廊有台灯的矮柜抽屉里可找到“客房地图”,浴室里则有2瓶“急救药”,尽头的门依旧紧锁。此时会传来激烈的敲门声,返回通往地下室的门,沿着楼梯向下走会发现米娅呻吟着以诡异的姿态爬了上来。剧情过后米娅撞墙倒地,先靠

近身后那扇无法开启的门,再度接近米娅继续触发剧情。被推倒后先将视角向右转,捡起地上的“斧头”,接下来要上演“夫妻相爱相杀”的大戏。米娅攻击时用防御键来减轻伤害,还有机会触发格挡的情况,看准时机用斧头劈向她,几个来回就能将其击倒。

随后电话铃响起,去走廊接到佐伊的来电,得知阁楼有逃生出口,另一侧则传来了开门声。捡回斧头,从先前上锁的门离开,返回厨房西北的拐角处,用断线钳剪开壁橱的铁链,找到“保险丝”。将保险丝安到起居室墙上的电门处,离开时再度遭到米娅的偷袭。剧情过后到2楼调查红色的按钮,从降下的楼梯来到3楼,右侧的房间内能找到“M19手枪”和补给品。先把整层的手枪弹药和急救药都搜刮完毕,再去爬阁楼的扶梯,进入BOSS战。

BOSS 米娅

爬梯子听到电锯声时就立刻下来,然后远离窗口,这样可以避免BOSS的登场伤害。手持电锯的米娅只有头部受创时才会出现短暂的硬直,“绕柱子”的打法对她并不好用,因为木箱、人偶等物体都无法挡住她,而且断手的伊森上弹速度极慢。建议朝来时的走廊跑,趁她用电锯锯门的时候对头部进行射击,之后再跑到拿手枪的房间如法炮制,米娅会依次锯开墙壁和门,这样就能形成一个循环的路线,而不用担

心被逼入死角。一旦看到米娅把电锯放在腰间开始前冲时就要做好准备,这招伤害极大,不过只要按住防御键就可以无伤挡下来并将她踢开。

获胜后随便走几步,就会被杰克一拳干翻在地。



主屋·上篇

餐桌喂食的剧情过后推动左摇杆,挣脱束缚的主角身上空无一物,不过至少断手已被接上,目前所处的位置是主屋1楼的餐饮区,在柜台右侧贴满字条的柜子上有**文件 04**,隔壁起居室茶几上的报纸堆则是**文件 05**。出门来到北侧走廊,没走几步杰克就会拿着铁锹再度现身,把他引到餐厅东侧的起居室,利用沙发和茶几与他兜圈子,再跑到杰克出现位置窗边的矮柜处拿到“地下入口钥匙”。用钥匙开启厨房东侧储藏室地上的暗门,钻入地道就能暂时摆脱追踪,在地道里的红色除草车上可找到**古钱币 02**。从地道离

开、到达洗衣房,这里有可供存档的录音机和次元物品箱,桌上可以拿到“主屋地图”,开启货架上的红色铁盒则能获得“开锁器”,在存档录音机下方还有**雕像 01**(需要稍后拿到武器才能破坏)。

正欲离开时电话响起,接听后绕到1楼东侧的铁门处发现无法前往主厅,原路返回西侧就会传来敲打声。到西南角的窗边与黑人警长对话,得到“刀子”。从旁边的楼梯向下,切开门上的红色胶带并按下开关,进入车库就要迎来BOSS战。

BOSS 杰克①

黑人警长的枪就掉在地上,但建议开场后立刻向右拐,拿到桌上的“车钥匙”。趁着杰克正在对尸体补刀的空隙上车,这样就能尽快发动汽车,撞他3次便可触发剧情。汽车着火后杰克会再度袭来,不过很快就会被炸翻在地,此时可以安心地搜刮场景中的道具。如果玩家在上车后插钥

匙动作较慢或是缠斗太久,都有可能被BOSS捷足先登。面对开车漂移的老司机杰克,需要保持在他左侧的安全位置,不断用刀子近身攻击,这样也能使其失控撞墙。

如果玩家此前一直没有捡枪,“G17手枪”会固定出现在扶梯前,必须捡起才能触发后续的剧情。

沿扶梯爬到上层,调查货架上的摆设品,旋开背面的螺丝可取下正面的“牛的雕像”,随后把货架拉开返回主屋1楼。到东侧的铁质大门前安装牛的雕像,即可开启沉重的双扇门(南侧的独立小房间内还有**雕像 02**)。终于来到主厅,接听电话得知想要从大屋离开需要几把钥匙,正门则必须找齐3块“狗头雕像”才会开启。主厅是一个交通要地,除了有通往2楼的阶梯外,东侧的投影室是一个谜题,南侧小房间内的铜像则持有一把猎枪,目前无法获得。调查主厅的座钟可以

获得“钟摆”,右侧桌上的报纸是**文件 06**,摆放着女神像的矮柜抽屉内有**古钱币 03**,壁橱左侧桌面上的**雕像 03**非常醒目。将钟摆挂到餐饮区隔壁起居室里的座钟上,即可找到“白色狗头”。

上楼调查2楼西侧的区域,先进入娱乐室,在台球桌东北角的竹篓处有**古钱币 04**和**雕像 04**,翻开西南角的厚书找到“蓝色狗头”。书柜的抽屉里有**文件 07**,摆放着女神像的小桌上有**文件 08**。将吧台上的**录像带 2**“米娅”放入录像机,观看影片。

TAPE: 米娅

即2016年TGS上公开的试玩“提灯 (Lantern)”,玩家需操纵手无寸铁的米娅逃离玛格丽特的追捕。影片开始后一路跑进老房子,右



侧的门会自动关闭,往左沿惟一路走,在一个巨大的木箱处蹲下,等玛格丽特开门离开后左拐来到有投影谜题的画廊。先向屋外跑,绕到右侧的垃圾堆角落处藏好,玛格丽特会喃喃自语地在附近搜索(如果躲到出门左转的位置会被其发现)。这里要稍微耐心一些,等玛格丽特彻底放弃、

离开画廊后,再去调查投影台,将石雕像转成蜘蛛的模样(如图)。进入开启的密道,来到广阔的区域后玛格丽特又会很快出现,此时要蹲下利用场景中央的杂物躲避视线,沿逆时针与她绕半圈之后前往西南角的地道。爬到地道尽头时烛光依次熄灭,影片结束。



▲投影谜题并不需要完全重合，只要图像形似再按确定键即可。

前往2楼西侧的浴室，角落的马桶内有**古钱币 05**。拔掉浴缸的软塞，水位降低即可发现“木质雕像”。正欲推门离开时杰克会拿着新武器再度现身，此后他会在主屋西侧1、2楼和主厅区域巡逻，必须彻底摆脱追踪才能进行解谜，耗费弹药暂时击倒他也行。甩开敌人后到主厅东侧的投影室解谜，将木质雕像转成鹰的模样（如图）开启密道。

穿过狭窄的密道来到东南的标本起居室，乌鸦图案的门边有雕像**05**，标本起居室西侧房间桌上的烟灰缸内藏有**古钱币 06**。来到布满黑色菌落的监控室时会出现新敌人——菌兽，其弱点在头部，不想浪费弹药建议直接跑过，回头关门它就不会追出来了。到1楼东北角的存档点稍作整备，抽屉里还能找到**文件 09、10**（调查正反两面）。接下来就要朝地下的处理区进发。

处理区的道路狭窄、蜿蜒曲折，而且出没着菌兽，不易避过的建议拉远距离，准确点射头部。现在的首要目标是拉开中央区域的绿色折叠门，场景中央的肉块上插着“蝎子钥匙”，周围还有“宝藏照片①”、“开锁器”、“处理区地图”等重要道具，地图所在货架前墙壁的凹陷

处藏着**古钱币 07**，被木板半掩着比较隐秘。西北的小路是一条死胡同，不过在蛇形图案的门前水桶边有雕像**06**，顺利收集后建议先原路返回。蝎子钥匙可以打开两扇门：①连接主屋1楼东侧区域和主厅的门；②主屋2楼娱乐室内奶奶的房间。在奶奶的房间能找到“坏掉的猎枪”，化妆台前放着**文件 12**，门左侧抽屉里的是**文件 13**。利用坏掉的猎枪把主厅南侧铜像上的“M37 猎枪”替换下来，用它近距离命中菌兽的头部就能一击毙命。

有了重武器再度返回地下处理区，进入焚烧炉房间，洗手台墙上的**文件 11**就是解谜提示，只要将最右侧写着“Tamara”字条的隔间和印有血手印的隔间打开，最左侧的上锁隔间就会开启。注意，里面除了“解剖室钥匙”外，还有一只强化型的刀片菌兽，需做好应战准备。向南走前往锅炉房，这里聚集着大量的菌兽，用猎枪能相对稳定地把它快速解决。利用解剖室钥匙开门，刚准备拿起狗头雕像就会触发剧情。沿着惟一的道路深入，调查悬挂在半空中的“红色狗头”就会被推落太平间，展开困兽斗。

BOSS 杰克②

场景中悬挂着4个尸骨袋，调查即可将其踹飞，如能命中BOSS可以中断他的攻击动作并令其陷入短暂的硬直。战斗初期要利用场景与杰克周旋，猎枪弹药充足的情况下，3~4枪就能打得他“脑袋开花”，从而进一步攻击身体内部的弱点。杰克复原或手中的武器敲坏后，都会撕开铁网去拿剪刀型武器，此时要立刻取得边上的“电锯”。第二阶段BOSS的攻击大开大合，张开剪刀向正前方的突进攻击更是一击必杀的。除了伺机下蹲躲避外，

看准角度挥舞电锯也可以弹开对方或形成相杀。一旦将BOSS的头部切开就果断以电锯刺入内部持续输出伤害，电锯的指示灯亮红光时则要根据提示按□键重新发动引擎。如果看到杰克将场景中央的水泥柱破坏就说明他的体力所剩无几了，再坚持一阵就能迎来胜利。

击倒杰克后调查铁门上的钢筋，将其切断的同时电锯也就此报废。将白、蓝、红3块狗头雕像安在主厅的大门上，伊森终于得以离开这间主屋。

院子

郁郁葱葱的院子中除了中央的房外，还藏着非常多的道具。从正门出来楼梯的右侧有一个花瓶，里面藏着“开锁器”，右侧草丛中的花盆上则有**古钱币 08**。两个楼梯之间有一个被塑料板挡住的密道，里面的木箱中是“修理包”，可修好损坏的武器。中庭西南的投影谜题关系到旁边的上锁宝箱，要等以后拿到“玩具斧头”后在此投影，摆出“7”

的图案，就能得到里面的“稳定剂”。

房车相当于根据地，除了有存档点、录像机外，还可以用古钱币解锁武器或道具。麦林枪鸟笼所在的桌上就有**古钱币 09**，左侧墙上的贴条是**文件 14**，床上还能找到“坏掉的手枪”（修好后为“M19 手枪”），房车外的楼梯下则藏有雕像**07**。离开房车时记得先接电话，这样地图东北通往老房子的铁门才会开启。

老房子·东侧

老房子内有许多变异巨大化的黄蜂，一旦飞起来用枪不容易命中，建议用小刀近战。虫窝则会不断地放出蜂群，用枪将其打爆需消耗较多的弹药。进入大屋后先左拐来到客房，从没有虫窝那一侧的道路通过，然后左转，在画廊外的门口矮柜上有“老房子地图”。穿过画廊来

到户外，垃圾桶里能获得“燃烧器把手”。西北的小房间有背包，可以提升4格携带上限，物品箱边木架上的珠帘后还藏着雕像**08**。原路返回并穿过餐厅，在户外东北角的手推车上有一个“开锁器”，水站内则能得到“燃烧器喷嘴”，从而组合出“燃烧器”。



▲这种遍布着蜘蛛的橱柜内往往放着补给品，一旦靠近就会遭到攻击。除了用燃烧器杀虫外，站在极限距离反复用刀划，也能将上面的蜘蛛慢慢清除。

有了燃烧器就能以较少的消耗除虫，前往起居室把这里的虫窝全部清掉（需令虫窝炸裂3次才会彻底消失）。下蹲穿过密道，楼梯边的木板下有雕像**09**，门前的手推车上则有**古钱币 10**。进入东侧的地窖发现米娅，剧情过后拿起桌上的“石雕像”。返回画廊的途中玛格丽特出现，之后她会在画廊和餐厅间来回巡逻，一旦发现玩家便立刻召唤蜂群。建议还是不要招惹她，如果在这里耗费一些弹药将其打跑，则能解锁一个奖杯。

画廊的投影谜题与先前的录像

带一样，依旧是转成蜘蛛的形状。穿过遍布着蜈蚣的狭窄密道，西侧区域有一扇乌鸦图案的门，门边的字条是**文件 15**。进入米娅先前逃跑的地道，途中的架子上有雕像**10**，尽头处则能找到“曲柄”。爬出地道用曲柄摇起水中的木板，就能连通东西两侧区域。穿过餐厅来到户外，继续用曲柄将水中的木桥升起，便能在北侧小房间的宝箱中拿到“乌鸦钥匙”（马桶的水箱上还有**古钱币 11**）。返回老房子西侧区域，靠近乌鸦图案大门时玛格丽特突然杀出，进入BOSS战。

BOSS 玛格丽特①

玩家被推落地下，处于一个仰头定点射击的状态。优先用枪械瞄准玛格丽特的头部，打出硬直便能阻止她召唤蜂群。一旦周围的虫子过多，就果断换出燃烧

器连杂兵带BOSS一起烧，基本没什么难度。注意玛格丽特跌落下来后释放出的黑水是有伤害判定的，一定要尽快爬上扶梯。

利用乌鸦钥匙进入祭坛, 打开手提箱发现**文件 16**, 电话也随即响起, 注意接听。北侧有钢琴的房间中, 调查笔记本可得到**文件 17**。通往小孩房间的门由于机关锁目前无法开启, 不过门外的蜡烛台边有雕

像**11**, 墙角的抽屉里放着**古钱币 12**。返回刚才 BOSS 战的场景, 会看到玛格丽特从洞穴中逃走, 追着她来到地面, 眼前的楼梯通往老房子西侧的 2 楼。

老房子·西侧

先把楼梯左侧的“宝藏照片②”回收, 然后建议转身返回中庭, 除了整理道具外, 乌鸦钥匙还可以开启主屋 1 楼标本起居室的门, 隔壁

的日用品房间里放着强力武器——“榴弹发射器”(该钥匙此后便没用了)。准备万全后就可以前往老房子 2 楼, 跳入缺口迎接 BOSS 战。

BOSS 玛格丽特②

从 1 楼走上楼梯时, 蜘蛛形态的玛格丽特就会破窗而入, 提前做好防御态势能避免被拖倒在地。此战的场景比较大, 天花板、地面、墙壁等破洞处都是 BOSS 出没的场所, 玩家可以在温室的 1、2 层来回游击。四肢修长的玛格丽特攻击范围极大, 尤其要注意她趴在天花板或墙壁上时, 向玩家飞扑过来的攻击伤害极高, 除了要提前防御外, 如果能在瞬间以大威力武器命中, 也能把她打落地面并解锁奖杯。燃烧器、配备火焰弹的榴弹发射器都是对付 BOSS 的利器, 她的弱

点位于胯下, 一旦其原地不动或被打翻在地时, 建议换猎枪猛轰弱点。玛格丽特受到一定伤害就会逃走, 如果听到类似水声的音效以及呻吟声, 就表明她正躲在某个角落制造虫窝。此时便可主动出击, 尽快找到毫无防备的 BOSS 并顺带清除虫窝, 否则蜂群和巨型黄蜂会影响战斗时的节奏。场景中还散落着大量的补给, 一旦火力不足就先避其锋芒, 回收资源再重振旗鼓。

艰难取胜后在玛格丽特的尸体边捡到“提灯”, 并从 1 楼坍塌的铁门处离开。

返回先前老房子东侧的祭坛, 将提灯挂在小孩的房间门外的机关上即可开锁。一路进到最深处的拘留室, 根据墙角娃娃屋里的涂鸦提示, 下蹲开启隐藏的密道, 在最深处的尸体上获得“D 系列手臂”。回

程时沿途会刷出大量的菌兽, 一路杀到祭坛接听电话便暂告安全。返回房车却并没有见到佐伊, 接听电话后开启冰箱, 调查头颅背面的字条获得**文件 18**。

主屋·下篇

前往主屋地下的处理区, 在太平间南侧的拐角处会出现一种全新的敌人——四脚菌兽, 它非常像《生化 2》的舔食者, 速度快、攻击力高, 但是也相对脆弱。到达解剖室后从黑人警长尸体的喉咙中取出“蛇钥匙”。此后主屋的 1、2 楼也会开始刷出菌兽, 除了地下处理区太平间北侧的门以外, 蛇钥匙还对应两扇门: ① 2 楼西侧的小孩房间; ② 2 楼东侧的主卧室(调查顺序不限)。

先来到小孩的房间, 书桌上的笔记本是**文件 19**, 梳妆台上则有**文件 20**, 鳄鱼玩偶尾部墙上的花瓶中藏着“开锁器”。调查并旋转台灯, 按



TAPE: 生日快乐

一段密室逃脱的纯解谜影片, 玩家操作倒霉的摄影师克兰西。一般的解谜步骤如下: 1. 拿起身边人偶手上的“蜡烛”, 来到东侧生日蛋糕所在的房间触发对话(过道的喷水会把蜡烛浇灭), 再拿掉木桶上的“上发条钥匙”; 2. 调查马桶, 伸手捡起“陈旧望远镜”; 3. 走到喷水过道处使用陈旧望远镜, 洗清镜面上的污浊; 4. 用望远镜观察 9 个并排的显示器, 发现密码图案; 5. 再度来到蛋糕所在房间, 将墙上的密码锁调成如图所示, 得到“稻草玩偶”; 6. 返回炉子前打着火, 重新点燃蜡烛, 并用火烧玩偶获得“假手指”; 7. 用蜡烛点燃缠

着门的绳索, 在隔壁房间的矮柜边找到“气球”; 8. 在煤气泄漏处使用气球, 得到“羽毛球”; 9. 将假手指和羽毛球依次装到人偶手上, 再对准腹部使用上发条钥匙, 得到密码“LOSER”; 11. 在满是气球的房间另一扇门处输入密码, 来到隔壁获得“阀门手柄”; 12. 用阀门手柄关闭蛋糕房间墙角的水闸; 13. 重新回炉子处点着蜡烛, 并将其插在蛋糕上。克兰西被火海吞没后影片结束。



2 楼东侧主卧室的梳妆台上有 1 个“开锁器”, 座钟边的地球仪上是**文件 21**, 隔壁的储物间则有“宝藏照片③”和增加 4 格携带量的背包。这里的谜题非常简单, 将座钟调成和大屋内其他钟的时间一样——10

点 15 分, 即可开启床下的密道, 在车间找到“钥匙卡(红色)”。注意一旦进入密道就无法原路返回, 需要突破菌兽的堵截。返回主厅接到电话, 将两张钥匙卡安在中庭西北的门外, 就能前往新的区域。



试验区

调查电视, 等影片播放结束、电视爆炸后对面的暗门便会开启。沿惟一的道路前进, 推开门立刻会发现埋伏着的炸弹和感应线, 之后的一大段流程都布满这种机关, 最恶意之处在于提供补给品的箱子里都埋藏着炸弹。因此最稳妥的方式是慢步前进的同时仔细观察场景, 以手枪点射的方式打爆炸药或开箱。来到 1 楼的密码门前调查密码锁, 卢卡斯会给出三组密码, 其实都是错的, 无论怎么输入都会启动陷

阱, 因此输完密码需立刻后退, 随后进入右侧开启的暗门。继续稳步推进时小心背后突然刷出的四脚菌兽, 西北角的小屋内丧心病狂地埋着 5 个炸弹, 抽屉里可以找到**古钱币 13**, 柜子里则有“类固醇”。消灭谷仓的杂兵后, 站在 2 楼中央有一地杂草的位置向南看, 能发现其中一根木桩上有雕像**13**, 西北的小房间可供整备存档。在谷仓 2 楼东北的油桶上获得“电池”, 安装到 1 楼的电机上便要展开恶战。

BOSS 胖菌兽

胖菌兽会从电梯中登场，如果近身攻击它很容易遭到酸液的反噬。BOSS 最大的威胁是对前方直线喷吐的酸液，有时也会横向喷吐（有种《合金弹头3》中丧尸的既视感）。战斗时建议绕着草堆走，不要与其处于同一直线，一旦它准备横向甩头可以用下蹲

的姿态避过。如果舍得用大威力的火焰弹将 BOSS 轰翻在地，就可以果断上前换猎枪连续攻击，头部依旧是其弱点。注意它临死时的爆炸也是有伤害判定的，这种菌兽今后也会作为普通敌人登场，非常难缠。

获胜后进入电梯，继续前进在一具焦黑的尸体上得到**文件 22**和密码（这组密码是会按规律变化的）。按下尸体对面墙上的开关降下楼梯，开关右侧还有**古钱币 14**。再度来到密码门前，输入正确的密码后还要把身上所有的东西都存到物品箱里才能通行。门内就是克兰西惨死的密室，主角当然不能像“生日快乐”录像带那样重蹈覆辙。首先还是要拿起“蜡烛”到蛋糕房间触发对话，随后返回炉子处点着蜡烛，烧开门

上的绳索后，直接去气球房间输入密码“LOSER”，这样就能在不拔掉木桶钥匙的前提下得到“阀门手柄”。之后的步骤与录像带一致，插上蜡烛后恼羞成怒的卢卡斯会朝屋内扔一个炸弹，立刻将炸弹捡起并扔到面前木板封堵的墙内，适当后退等其炸出一条通路。在监控室拿到“D 系列的头”，墙上有“试验区地图”，记得从物品箱中取出曲柄和武器。出门后立刻回头，在门梁上还有**雕像 14**。

船屋

利用曲柄摇起水中的木桥，沿着木质的栈道前进，在东北小房间的渔网下有**雕像 15**。摇起第二座木桥后场景中开始刷出菌兽，建议用猎枪开路并尽快往西侧跑，顺利进

门后它们便会统统刷掉。屋内有大量的补给品，从物品箱中取出 D 系列手臂和 D 系列的头，上楼替储物间的佐伊和米娅松绑，拿到佐伊做好“血清”后又要迎来 BOSS 战。

BOSS 杰克③

战斗场景分为上下两层，变异巨大化的杰克身上的眼珠就是其弱点。由于不少弱点都位于身体的下方，因此要利用上下平台的时间差来展开攻击，这样也利于躲避对方的攻势。下楼时不要沿着扶梯爬，直接从平台边缘跳下能节省时间。BOSS 的攻击范围较大，而且有时即使没命中，玩家也会被震得站不稳。注意如果看到 BOSS 的嘴部冒出烟雾，说明它即将从口中喷吐酸液，一定要优先横向躲避。对枪法有信心的玩家可以直接换增强型手枪

弹药猛攻弱点，如果觉得 BOSS 移动太快，建议以榴弹发射器打出神经毒素弹，这样能在一定时间内降低对方的行动速度。后期如果还有身体下方的弱点尚未打掉，不妨直接以火焰弹的燃烧效果对其造成伤害。场景起火就表明对方血量所剩不多，打爆所有的弱点后 BOSS 会沉入水中，强行把主角缠住，此时需猛轰头部的弱点，并适时防御。最后还要对杰克插一剂血清才能彻底结束战斗。

走出房间来到皮艇前，玩家必须做出选择，从米娅和佐伊中选择一人注射血清。这会导向两种不同的结局，流程也会有少许差异。



遇难船

剧情过后玩家操纵的角色变成了米娅，前进不远发现昏迷的伊森被抓走，追入船内沿惟一的道路前行。（注：简中字幕的遇难船地图有“楼”和“层”两种说法，本文统一用“层”。）到达负 1 层的办公室、等闪回剧情结束后通风口就会开启。进入通风口先按“左转→右转→右转”的顺序行进，在角落里可找到**古钱币 15**。从通风口跳下到达负 2 层后一路前行，伊芙琳的闪回剧情结束后爬上前方的扶梯来到第 1 层，从有一具尸体的门口跳下并立刻左转，在角落水管附近的水面下暗藏着**古钱币 16**。伊芙琳再次

出现后退路会被封死，本层开始出现菌兽，以米娅赤手空拳的状态当然不适合与它们开战。先进入本层东侧中间那扇门，在船员舱东北角下铺的床上有**文件 M1**，穿过南门来到隔壁的房间，桌上摆放着**文件 M2**。避开巡逻的四脚菌兽到达西南的维修室，存档点下方的抽屉里放有“MPM 手枪”。接下来前往中央东侧的洗衣房，取走墙上的“通用保险丝”后无视掉落的菌兽，立刻转身离开，安放到本层西北的门边即可进入。一路上到第 3 层的安保室，在伊芙琳的要求下观看桌上的**录像带 4**“旧的录像带”。

TAPE: 旧的录像带

以战斗为主的影片，玩家操纵全副武装的米娅，初始房间的桌上就有**文件 M3**。先进入第 2 层中央东北的餐饮室，俯身从送餐口来到隔壁的厨房，调查黑色呕吐物触发对话。接着来到本层的电梯前目睹伊芙琳前往 S2，进入电梯先立即退出来，天花板会掉落一只菌兽。到达负 2 层时可以在西南角的储物柜里获得“遥控炸弹”，这是面对多名敌人时的清

场利器，东北角的储藏室里的“腐蚀剂”则是类似开锁器的消耗品。利用腐蚀剂进入东南区域的 2 号机舱，对话结束后原路返回。乘坐电梯上行时发生故障，调查电梯门并爬出时已身处第 2 层。从中央西北的休息室的通风口爬出，沿楼梯上到第 3 层南侧区域，找到搭档艾伦。剧情过后进入正前方的房间调查笔记本电脑，从北侧的门离开触发剧情，影片结束。

推门离开，在第 3 层南侧的手提箱上残缺的纸片即是**文件 M5**。拉开电梯的大门，沿扶梯爬到第 4 层，调查船桥的显示屏会发现伊森位于 S2。东南角的船长室桌上可找到“船舶地图”和“扳手”，西南角的楼梯左侧则有**雕像 16**。再次进入电梯，用扳手旋开地上的紧急出口，跳落到下层阅读墙上的**文件 M4**，得知修好电梯需要有电线和保险丝。

先爬到第 2 层，前方的长椅上插着一把“露营刀”。西南角的客房可供存档和整理装备，台灯前的地上有“腐蚀剂”，如果之前在录像带环节没有回收**文件 M3**，此时还可以补救。利用腐蚀剂进入东南角的船员舱，拿到“船长室储物柜钥匙”，现在返回第 4 层的船长室就能取出上锁柜子里的“P19 机枪”，总算有

了正面对抗菌兽的资本。继续探索第 2 层，在中央西南的休息厅有一个非常简单的谜题，将左侧墙上的图画调整得和右侧墙上的一致，即可打开保险柜，获得 3 罐“腐蚀剂”。开启东北角的门并爬上扶梯，立刻转身就能看到**雕像 17**，电梯井里还能找到“开锁器”。

返回第 3 层的控制室，用开锁器开启橙色的箱子发现**古钱币 17**。利用腐蚀剂开启北侧的门，穿过淋浴室到达医务室，东侧的柜子里也有 1 罐“腐蚀剂”，西北角落里则是修理电梯所需的“电缆”。注意，需要先旋开两个接口才能拿下电缆，而米娅一靠近这里，淋浴室就会刷出胖菌兽，故建议旋下一个接口后立刻回头，在门口埋下遥控炸弹，把胖菌兽炸翻在地再回来继续调查，拿到电缆立刻走人，不要与它多做纠缠。

在第 1 层所要做的其实只有取回西北角门边的“通用保险丝”，然后爬回电梯即可。不过东北角的娱乐室内有增加 4 格携带量的背包，有需



要的话不妨去一趟，但要有腐蚀剂才能开门。修好电梯后前往 S2，沿途有大量菌兽挡路，需利用此前积攒的物资突出重围。在 1 号机舱遭遇胖菌兽时还是建议以遥控炸弹炸倒后离开，不要恋战。离开 1 号机舱后，在第二个拐角处以腐蚀剂开启上锁的储物柜，可以找到**古钱币 18**。最后进入东南角的 2 号机舱，

靠近被束缚着的伊森触发剧情。

如果在此前的分支中选择用血清救治佐伊，此时会多出一场战斗，再度面对变身的米娅。先操纵伊森后退，捡起地上的“撬棍”，之后的战斗要点与序章部分类似，注意防御并攻击米娅的头部即可获胜。如果选择救治的是米娅，则没有这场战斗，被她推出门后即可离开。

沼泽

沿惟一的道路到达沼泽中央的木屋，爬上扶梯时左侧的窗口边有**雕像 18**，调查无线电则能听到一段对话。从物品箱中取出装备，米娅

流程中得到的道具都会继承给伊森，这里也是解锁鸟笼的最后机会。一路向南解决掉沿途的菌兽，搭乘电梯就能深入地下。

盐矿

地下矿洞区域又开始出现炸弹陷阱，前进时务必小心谨慎，合理利用也可以对菌兽造成伤害。到达死胡同时推动矿车即可撞开通路，铁轨上的菌兽也会被直接撞碎。来到东南的楼梯前先不要上楼，继续向南走，在角落的木箱处抬头可以发现**雕像 19**。

进入上层的培养室调查笔记本电脑得到**文件 23**，在两个浴缸之间的缝隙处还藏着“类固醇”。隔壁房间杂乱的书堆处有**文件 24**，开启手提箱，里面的字条就是**文件 25**。将从米娅那里得到的“伊芙琳组织样本”放入手提箱，制作出“E 坏死毒素”。附近桌上的两份报告分别是**文件 26、27**。南侧办公室里的则是最后的物品箱，好好整備一番吧。

随后的流程路线简单且没有收集要素，由于矿洞地形狭长，沿途出现的菌兽最好全数击杀，以免腹

背受敌。优先攻击威胁最大的四脚菌兽，移动较慢的普通菌兽依旧是以猎枪爆头的方式最为节省弹药，在关键位置摆放遥控炸弹也能起到奇效。跳下 B1 的断裂楼梯，在前方的废弃矿坑要迎来一场硬仗——双胖菌兽。此场景的东、西各有一个斜坡，玩家可以凭借地形优势先跑上斜坡攻击敌人，再跳下去拉开距离。同时对付两名敌人时的压力极大，不过此处也无需再吝惜弹药了，榴弹、麦林弹尽管招呼上去，抢先击倒一只后压力就会锐减。如果不想在此纠缠，可以先把两只胖菌兽引到南侧，然后趁它们站位集中时用一发神经毒素弹同时定住，再迅速跑向北侧的扶梯，只要能爬到悬崖上就安全了。穿过狭缝就是最后一处存档点，桌上还有“采矿地图”。

客房

掰开木板后伊森又回到了最开始的客房区域，目前所在地是地下室 1 层的储藏室，中央的货架上此时还多出了**雕像 20**。一路前进的同时会出现序章的剧情闪回以及伊芙琳的幻象，回到 1 楼西侧的走廊触发剧情，伊芙琳逃走后立刻回头，无视沿途的米娅幻象，径直前往 3

楼的阁楼。伊芙琳在双手抱头后会发出冲击波，一旦命中便会被吹飞在地，此时枪械攻击无效，只能凭借防御抵挡冲击波来慢慢靠近她。近身后自动使用 E 坏死毒素就能看到伊芙琳的真身，最终 BOSS 战也随即展开！

BOSS 伊芙琳

化为一张巨大丑脸的伊芙琳会缓缓靠近，一旦被近身便会一击必杀，因此需要使出全部火力轰在她脸上进行压制，推荐用射速快的机枪，墙角也有弹药补给。触发剧情被打飞到户外后，依旧是瞄准 BOSS 的脸部展开攻击。伊森脚被触手刺穿并被拉到半

空时，继续射击头部，直到再度被扔到地上，就能使用身边的手枪“埃尔伯特 01”，用特殊子弹给 BOSS 造成致命的伤害。整个战斗比较走过场，没有太大难度。伊芙琳粉身碎骨后，就能迎来意味深长的结局。

疯人院难度要点

下文攻略心得以获得“X 射线眼镜”和“圆锯”为前提，前者能够帮助玩家找到更多的补给，后者则能节省弹药消耗，并在部分

BOSS 战中发挥奇效。此外，携带“防卫的秘密”和“防御的本质”也可以降低 BOSS 战的难度。

客房

流程没有任何区别，难点在于最后面对米娅的 BOSS 战，对方的电锯攻击伤害极高，玩家必须顶着压力精准地射击头部。如果子弹耗尽还未结束战斗，建议

先远离米娅，用防御无伤挡下对方的电锯冲刺，然后趁机给她一斧子，再立刻拉远距离，依靠这种打法与其展开肉搏相对安全。

主屋

由于高难度下敌人的移动速度会大幅提升，大步流星的杰克非常难缠，最好不要被他发现。当杰克出现在走廊拐角并走过来时，先回到餐饮区对面通往车库的楼梯处，听到杰克打开厨房门的声音时就立刻出去。如果被杰克紧追，不妨利用他到餐饮区必定会敲碎餐桌的特性，抓紧时间逃离。蹲在储藏室的杂物后面，也可以躲避追捕。

车库 BOSS 战的车钥匙改为放在上锁的箱子内，需先去西南角拿到开锁器才能获得。如果想省下这把开锁器，可以引杰克上车后用圆锯贴身锯他。

主厅中央的桌子周围追加 3 个鸟笼，一旦玩家解锁“蝎子钥匙”或前往 2 楼，杰克都会立刻

出现，要提前做好准备，实在嫌麻烦就索性用圆锯打翻他吧。另外需要注意的是，1 楼东北存档点外、地下处理区的锅炉房内都会有四脚菌兽出现，对付它们最好的方法是按住瞄准和攻击键架起圆锯，等对方飞扑上来时就会直接送命。面对一般菌兽时，则推荐抬高圆锯对准头部，能连续锯出硬直。刀片菌兽的血量较多，安全起见还是以猎枪爆头为佳。

太平间的 BOSS 战，第一阶段就要主动用武器攻击，打爆杰克的头颅一次后，趁他撕铁丝网的间隙抓紧用圆锯输出。拿到电锯后战斗的重点是按住瞄准和攻击键并控制好角度，顺利的话能弹开对方的大部分攻击。不过高难度下电锯的持续时间有明显缩

短，而且 BOSS 的必杀前冲攻击速度超快，重新发动引擎的过程中要时刻留意杰克的动作。



老房子

除了昆虫类敌人外，这里也追加了菌兽。由于燃料的消耗量极大，一定要配合眼镜仔细寻找物资。在老房子·西侧面阵玛格丽特的 BOSS 战是一场消耗战，战斗中要活用武器切换，先用燃烧器喷火把对方烧出硬直，然后立刻换枪猛攻弱点。如果对搜寻 BOSS 没有足够信心，索性就

留在一个相对安全的位置以逸待劳——比如 1 楼的东南角的门边，BOSS 只会从正面出现，威胁最大的飞扑攻击可以配合地形优势来躲避，一旦有黄蜂靠近就直接以圆锯秒杀。温室上下层有充足的补给，由于燃料在本段流程过后就没有太大用处，建议结合分离剂做成化学液体，留作他用。

试验区

炸药线和隐藏炸弹的箱子都调整过，用X射线眼镜可以简单地判断出哪些木箱是陷阱。谷仓的杂兵改成了2只四角菌兽，最后的BOSS战则要同时面对2头胖菌兽，压力可想而知。战斗的重点是“关门打狗”，注意在电梯下降、门尚未开启时，攻击胖菌

兽是无法造成实质性伤害的。等到电梯门一打开，就先发射一发神经毒素弹定住它们，然后以强化手枪猛攻头部，或是利用火焰弹的范围效果同时造成伤害。只要能率先干掉一头，另一头的血量也所剩不多了。

船屋

体型巨大的杰克即使在高难度下移动速度也不算快，因此打法方面与其他难度区别不大，依旧考验玩家的枪法，战前最好能换到麦林枪。持有两本防御书的情况下玩家非常能扛，开战后就可以站在上层平台与BOSS刚正

面，用猎枪猛轰它脸上和手臂的弱点。之后再下去层，尽量保持在BOSS身体的后方追击，继续攻击显而易见的弱点，最后阶段再换出火焰弹形成范围杀伤。战后记得选择救治米娅，可以少打一场战斗。

遇难船

流程方面由于第2层走廊的普通菌兽都改成了胖菌兽，难度大幅提升。即使拿到机枪也不建议与它们正面对抗，跑位才是王道。在区域较大的房间，可以通过菌兽刷掉的音效声判断，抓住时间差出门。如果进入第2层东南的船员舱，有可能会被胖菌兽堵门。建议先去第1层拿到遥控

炸弹，用圆锯可以较为轻松地击杀游走的四脚菌兽。一旦陷入被堵在小房间内、胖菌兽也刷不掉的窘境，可以半开门埋个炸弹设法突围。医务室除了胖菌兽外，还多了1只普通菌兽，不过要点不变，依旧是炸翻敌人、拿了电缆就跑。

盐矿

沼泽的流程没有什么区别，盐矿的“双胖子战”前还多了一头胖菌兽，可以利用高低差的地形特点，安放遥控炸弹且战且退，或是用神经毒素弹定住它，直接从其身边挤过去。对阵双胖菌兽依旧是最大的难点，敌人的移动速度极快，而且逃脱的扶梯处还丧心病狂地埋伏了3条炸药线。推荐开场还是一发神经毒素



其他变更

疯人院难度下部分重要道具的位置也发生了变化，总结如下。

道具	位置变更
玩具猎枪	主屋地下处理区·解剖室
榴弹发射器	院子·房车
修理包①	院子·主屋楼梯右侧的草丛里
坏掉的手枪	老房子西侧2楼·东北房间
露营刀	遇难船第1层·娱乐室
MPM手枪	遇难船第3层·医务室

收集补完·开锁器

编号	开锁器位置（疯人院难度）
1	废弃房子录像（录像开始时脚下）
2	主屋1楼·车库的储物柜边
3	主屋1楼·监控室东侧门外木箱上的铁盒内
4	老房子东侧2楼·污染的房间天花板上
5	主屋2楼·储物间厚重的书里

编号	上锁道具位置（疯人院难度）	内容
1	客房1楼·厨房餐桌边的上锁抽屉	古钱币
2	主屋1楼·车库桌上的上锁箱子	车钥匙
3	主屋地下处理区·中央摆放着肉块的桌上的宝箱	增强的手枪弹药
4	老房子东侧1楼·餐厅户外东北拐角处的宝箱	燃烧器的燃料
5	老房子西侧2楼·宝箱	麦林枪弹药
6	试验区2楼·西北角存档点的上锁箱子	火焰弹
7	船屋1楼·存档点的上锁箱子	强烈化学液体
8	盐矿B3·培养室的上锁箱子	麦林枪弹药

收集补完·磁带

由于疯人院难度的存档需要消耗磁带才能完成，下面也列出可以拿到磁带的地点与数量。

磁带位置	数量	磁带位置	数量
客房2楼·存档点	2	试验区2楼·西北角存档点	1
主屋1楼·洗衣房	2	试验区1楼·监控室存档点	1
主屋2楼·娱乐室	1	船屋1楼·存档点	1
主屋1楼·东北存档点	2	遇难船第3层·安保室	1
主屋地下处理区·中央摆放着肉块的桌案附近	1	遇难船第2层·客房	3
院子·房车	3	遇难船第2层·维修室	1
老房子东侧1楼·西北存档点	2	沼泽·木屋存档点	1
老房子西侧2楼·东北房间	3	盐矿B3·办公室	1
主屋2楼·小孩的房间	1	盐矿B1·铁丝网区域内	1
试验区1楼·西北角布满炸弹的独立小屋	1	盐矿B1·东北存档点	1

收集补完·古钱币

编号	古钱币位置
MH01	客房1楼·厨房餐桌边的上锁抽屉内（需要开锁器）
MH02	主屋1楼·起居室摆着音响的橱柜中央的花瓶里
MH03	主屋1楼·车库BOSS战结束后爬上扶梯，就在左侧
MH04	主屋1楼·主厅有女神像的矮柜抽屉里
MH05	主屋2楼·娱乐室蝎子图案门外左侧的花瓶里
MH06	主屋2楼·西侧走廊斜靠着墙的木板下
MH07	主屋1楼·东南标本起居室的马桶里
MH08	主屋地下处理区·焚烧炉房间尸骨袋下方的脸盆里
MH09	主屋地下处理区·西北蛇形图案门正对的纸箱边
MH10	主屋地下处理区·解剖室中央的纸箱里
MH11	院子·主屋两个楼梯之间被塑料板遮挡的密道内
MH12	老房子东侧1楼·画廊的桌子下
MH13	老房子东侧1楼·餐厅户外西北的窗台下
MH14	老房子东侧1楼·穿过画廊的密道后，就在左侧断裂的木板边
MH15	老房子东侧2楼·祭坛东北提灯机关附近的矮柜抽屉里
MH16	老房子西侧户外·玛格丽特逃走的密道附近的电线杆上
MH17	老房子西侧1楼·BOSS战结束后，倒塌的铁格门后的桌上
MH18	主屋1楼·东南角日用品房间内
MH19	主屋3楼·东南角的货架上
MH20	试验区2楼·因剧情爆炸的电视后方
MH21	试验区2楼·穿过布满炸弹的供应室后，在左侧的半身模特脚下
MH22	试验区1楼·需要输入密码的房间外，西南的墙角下（一旦2楼的楼梯降下后就无法拿到）
MH23	试验区1楼·西北角布满炸弹的独立小屋的抽屉里
MH24	试验区2楼·休息处烧焦的尸体对面的墙上
MH25	遇难船第1层·洗衣房西南角的洗衣机里
MH26	遇难船第4层·西南角楼梯下两个挡路的燃气罐边
MH27	遇难船第2层·客房外走廊的桌上
MH28	遇难船第2层·休息室货架下层的花瓶里
MH29	遇难船第3层·淋浴室北侧的窗台边
MH30	遇难船负2层·1号机舱西侧长廊北边的墙角下
MH31	遇难船负2层·1号机舱东侧长廊北边的储物柜（需要腐蚀剂）
MH32	遇难船负2层·操作伊森时穿过铁丝网的房间内，东南角的桌上
MH33	沼泽·翻过一截断木后贴着右边走，在右侧的草丛里

DLC补完

禁止公开的录像

噩梦



基本规则



需要抵挡5波敌人(即度过5个小时)。

⑤当每一波的警报提示出现时,40秒过后所有粉碎机就都会停止运作。

⑥每次平安度过1小时,系统会根据此前击倒的敌人数量和种类换算成“击杀奖励”,赠予玩家一定量的废料。

⑦场景中还有着大量对玩家有益的陷阱,这些陷阱都需要消耗废料才能启动。

⑧车间和解剖室的门初期上锁,需要有“腐蚀剂”才能打开。太平间北侧的反锁门则要从南侧才能开启。

⑨普通难度通关后解锁“惊魂夜”,即噩梦模式的高难度版。该难度下粉碎机的产量减半,敌人的攻击欲望更强,且配置有所变化。

①本模式的场景是正篇主屋的地下处理区,游戏的目的也很简单——存活到天亮。

②当玩家启动场景中的粉碎机后,机器就会随着时间的经过自动生产废料。

③利用废料可以在工作台购买武器、弹药、道具,或是升级各项能力。价格也会随着购买次数的增加而逐渐提升。

④游戏中每个小时都会不断地刷出菌兽,直到最后一批警报提示的强制战目标陆续出现。此时玩家只要消灭最后这一批敌人,就能顺利地度过1小时。通关共

敌人配置

第1波(0~1点):平时出没普通菌兽,警报作响后追加3只四脚菌兽。

第2波(1~2点):平时出没普通菌兽、刀片菌兽,警报作响后杰克作为BOSS登场。

第3波(2~3点):平时出没普通菌兽、刀片菌兽,警报作响后追加胖菌兽(惊魂夜难度下

前期会追加1头胖菌兽)。

第4波(3~4点):平时出没普通菌兽、刀片菌兽、四脚菌兽,警报作响后追加2头胖菌兽。

第5波(4~5点):平时出没普通菌兽、刀片菌兽、四脚菌兽,警报作响后杰克作为BOSS登场,而且普通菌兽会无限刷出,直到击败BOSS。

心得要点

①**生存为上:**根据游戏机制,只要玩家将警报作响后出现的所有敌人全部击倒就算顶过1波攻势。因此不追求高分、只求过关的话,前期的敌人实际上是可以不杀的。玩家大可以绕着场景跟敌人不断兜圈子,来回收集废料,把购买弹药的开销节省下来,尽快解锁想要的道具和能力。

②**武器推荐:**由于工作台出售的道具在每次购入后都会涨价,故战斗中不能只认准一把武器使用,否则水涨船高的物价很快会让玩家连弹药都买不起。推荐的武器配置为“机枪+猎枪+榴弹枪+麦林”。其中机枪的弹药充足,优先升级威力后,精准点射菌兽头部可以很快将其击倒。猎枪的作用是在身陷包围时突围而出。榴弹枪与麦林枪则是对付强敌的利器。

③**陷阱利用:**场景中可供利用的陷阱有4种——①引爆线(100废料),敌人经过时引爆炸弹;②机枪座分为3个等级,分别是手枪(100废料)、机枪(500废料)、麦林枪(1000废料),会自动攻击火力范围内的敌人,直到弹夹打空;③神经毒气陷阱(100废料),被踩踏时自动释放毒气,减缓敌人的行动速度;④易燃桶

(100废料),需用枪械引爆,对周围的敌人造成伤害。

④**解锁顺序:**本模式很考验玩家精打细算的能力,必须对废料合理利用。除了武器弹药外,推荐的解锁顺序是“腐蚀剂→粉碎机升级→腐蚀剂→粉碎机升级”。第1个腐蚀剂优先开启通往解剖室的大门,这样能让玩家的活动空间扩大1倍,更有周旋的资本。在升级主战武器的同时,移动速度、血量、回复量这3项也应适当提升,上弹速度反倒不是很重要。

⑤**强敌应对:**胖菌兽喷吐的酸液会波及到其他敌人,不过一旦在狭长的地段与其相遇,往往会被堵个严严实实。先用毒气弹或毒气陷阱定住胖菌兽,再换大威力武器尽快爆头才最节省资源。作为BOSS的杰克有两种形态,打法基本一致。当杰克紧追身后时,适当埋一两个炸药线可以有效地造成伤害并拉开距离。找到一处有机枪座的位置后,用榴弹枪配合陷阱对他进行压制,一旦老汉跪地不起就果断换麦林打头。

⑥**奖杯说明:**本模式的奖杯只要求过关不要求分数,因此使用圆锯、无限弹这种特殊道具并不会影响奖杯。



计分方式

在玩家有能力过关后，不断挑战高分就成了本模式的最大目标，RE.NET 也为全球用户提供了分数排行榜。系统的计分公式如下：

◆噩梦

(剩余废料数 × 10 + 击杀分数) × 生存时间得分倍率

◆惊魂夜

(剩余废料数 × 15 + 击杀分数) × 生存时间得分倍率

各敌人对应的击杀分数如下。由于击倒胖菌兽和杰克的次数是固定的，因此想要获得更高的分数，就得尽可能多地击杀其他菌兽。

敌人种类	击杀分数
普通菌兽、刀片菌兽、四脚菌兽	500 分
胖菌兽	3000 分
杰克①	10000 分
杰克②	15000 分

生存时间得分倍率如下。

难度	生存时间	第 1 波	第 2 波	第 3 波	第 4 波	第 5 波	通关
噩梦		0.40	0.80	1.20	1.60	2.00	2.40
惊魂夜		0.50	1.00	1.50	2.00	2.50	3.00

积分奖励

玩家每一次游玩本模式的分数都会累积在案，当积分累积到一定数值时，系统就会解锁对应的奖励。因此初期觉得攻关困难的话也无需担心，只要肯多打、多积分，将优质的武器解锁后，就能越来越得心应手。

累计分数	解锁奖励
5000	开始时废料 +250
10000	物品制作解锁：机枪组
20000	物品制作解锁：神经毒气陷阱
40000	开始时获得急救药 × 3
80000	物品制作解锁：燃烧器组
100000	物品制作解锁：肾上腺素
150000	物品制作解锁：易燃桶

累计分数	解锁奖励
200000	物品制作解锁：44 麦林枪组
300000	物品制作解锁：圆锯
450000	开始时废料 +250
700000	物品制作解锁：神经毒素弹
1000000	物品制作解锁：增强的手枪弹药
1500000	物品制作解锁：药性强的急救药
2000000	开始时废料 +250
3000000	物品制作解锁：遥控炸弹组
4000000	物品制作解锁：M21 猎枪
5000000	物品制作解锁：埃尔伯特 01R
7000000	开始时废料 +250
10000000	物品制作解锁：无限弹药

注 1：阵亡时如果物品栏中有肾上腺素，就能复活一次。

注 2：制作圆锯、无限弹药会导致得分降低，仅为 1%。

禁止公开的录像

卧室

基本规则

①本模式的场景是正篇主屋 2 楼的主卧室和储物间，游戏的目的是密室逃脱。

②一旦玩家在调查房间中的某些物件时触发巨大声响，屏幕上的倒计时结束后，玛格丽特就会前来查房。

③在玛格丽特到来前，玩家必须保证她视线所及的范围内所有摆设与原先一致（餐盘上的食

器不受此影响），并主动坐回床上假装自己仍被束缚着。

④一旦玛格丽特发现房间有异样，就会令玩家费血。如果玩家主动吃下“美食”，同样也会费血。

⑤再度被玛格丽特束缚的话，可以用“勺子”撬开镣铐。

⑥本模式特有收集品“死老鼠”，与奖杯挂钩，后文会作亮色效果。

解谜流程

下面给出本模式的解谜流程供玩家参考。注意，必须先拿到“提灯”才能对整个房间展开搜查，

每次触发倒计时，都要尽快将摆设物归原样，这两个步骤就不重复叙述了。

◆第1阶段

1. 开场的选项会影响后续对话和情节，但不影响流程。

2. 拿起面前的“勺子”，但不要去舀汤（3 口即死）。

3. 调查束缚左手的镣铐即可下床。目前主卧室的大门紧锁，隔壁的储物间则需要密码才能开启。

4. 调查并拿起床边的提灯，先来到放着地球仪和时钟的桌子左侧，在屏风和电热片之间发现**死老鼠 1**。

5. 在梳妆台上的花瓶内找到“打火机”；梳妆台和墙壁之间的狭缝中找到“刀子”；梳妆台左侧

的抽屉字条提示“和其他的时钟一样”。千万不要调查梳妆台右侧的抽屉，否则会无法复原导致被玛格丽特发现。

6. 调查桌上的时钟获得“坏掉的时钟指针”。

7. 用时钟指针撬开大型座钟上的锁眼，看到时间为 5 点。一旦拿起钟内的“未题名的绘画 A”，座钟就会敲响。

8.1 分钟的倒计时开始，需立刻关闭座钟、放好提灯，重新上床假装被束缚，等待玛格丽特到来。

◆第2阶段

1. 下床拿到木桶上的“未题名的绘画 B”，摆放蜡烛的桌台上则有“未题名的绘画 C”。

2. 根据墙上的痕迹，从左到右按“BCA”的顺序摆好 3 幅画，从开启的书中得到“裁缝针”。

3. 把裁缝针按到时钟上，调成

5 点，床铺移开后 1 分钟倒计时开始。地上出现一张字条提示，关键字是“西方、黑暗；四头野兽；东方、炽热、喜悦”。

4. 再调查一次时钟让床归位，返回床上，玛格丽特会送来一锅新的食物。

◆第3阶段

1. 拿起“叉子”和“火炉”。开启锅盖用叉子吃一口，下床带着提灯靠近这口锅能发现**死老鼠 2**。

2. 再次带着 3 幅画再次来到摆放蜡烛的桌台前，可以看到墙上的左侧有一个“↑ N”的标记，表示上方为北，即“左西右东”。根据此前的字条提示，从左到右按“ABC”的顺序摆好 3 幅画，书本会以另一种方式打开，出现图案提示“叉子、树叶、勺子”。

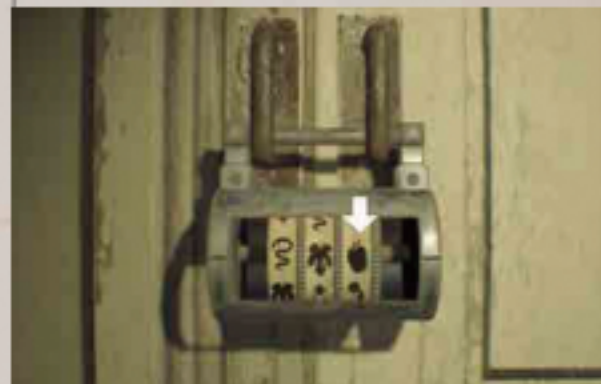
3. 依次调查勺子和叉子，发现上面的苹果和蛇形图案。因此密码锁的密码为蛇、树叶、苹果（如图所示）。

4. 开锁来到储物间，在倒放

着凳子的书架顶端可以发现**死老鼠 3**。

5. 用叉子撬开柜子下层木板上的钉子，找到“固体燃料”。

6. 回卧室拿掉绘画 B，把“火炉 + 固体燃料”组合后再放上去，并使用打火机，爆炸后 40 秒倒计时开始。返回床上前，记得拿掉酒瓶上的“瓶塞钻”。



◆第4阶段

1. 用瓶塞钻依次卸掉主卧室、储物间墙上的“提灯钩子 A、B”，组合成“铁雕像”。

2. 在储物间用刀子划开投影箱背面的胶带，并将提灯放入其中。

3. 对前面的大型投影台使用铁雕像，对后面的小型投影台使用叉子，分别转出美杜莎头和蛇头的形状。

4. 拿到笼子里的“蛇钥匙”后触发玛格丽特的警觉，记得装备好刀子。

5. 出门回到卧室，触发用刀刺杀玛格丽特的剧情（不装备武器则一击必杀）。

6. 调查桌上的时钟，对床下的暗门使用蛇钥匙，进入密道跑向尽头便宣告通关。



基本规则

①本模式的目的是前往老房子西侧，击倒BOSS 玛格丽特。由于该房子上锁，需要先去主屋1楼餐饮区隔壁的起居室，拿到“温室钥匙”。

②场景中配置着大量的固定敌人和机关陷阱，伤害比“疯人院”难度更高。因此主角伊森非常脆弱，以初期血量遇到炸弹陷阱更是一击毙命。

③游戏全程没有存档点，一旦死亡只能重新来过。死亡的位置会出现女神雕像，打碎后能随机取回一件上次游戏时的装备。

④除了最后的BOSS战外，在特定场景还会出现“大门关闭”的提示，必须击杀场景内的所有敌人才能开门离开。

⑤玩家的初始装备只有“小刀”，物品栏固定为12格，无法扩充。

⑥在场景的特定位置设有补给箱，但补给箱是否出现、箱子中的内容为何物都完全随机。箱子上的☆号表示珍贵度，即☆号越多，里面的东西越好。

⑦除了特定场景中必定为炸弹的箱子外，其他补给箱也有一定几率埋有炸弹。

⑧沿途出现的虫窝并不会释放黄蜂，其存在的价值仅仅是挡路，因此可以用刀近身划破。

⑨过关时系统会记录玩家的所用时间，RE.NET 为全球用户提供了时间排行榜。

心得要点

①补给箱是否藏有炸弹可以从视觉和听觉两方面判断。首先，只草草缠着1条胶带的箱子就非常可疑，靠近后如果能听到哒哒声就说明藏有炸弹。部分场景如锅炉房的杂音较大，实在无法判断的话，还是远程用枪打爆最为稳妥。

②持有X射线眼镜或是使用兴奋剂的情况下，可以直接凭借透视看到箱子中是否有道具，没有的即为炸弹。此外，4☆的铁箱子肯定不会刷出炸弹。

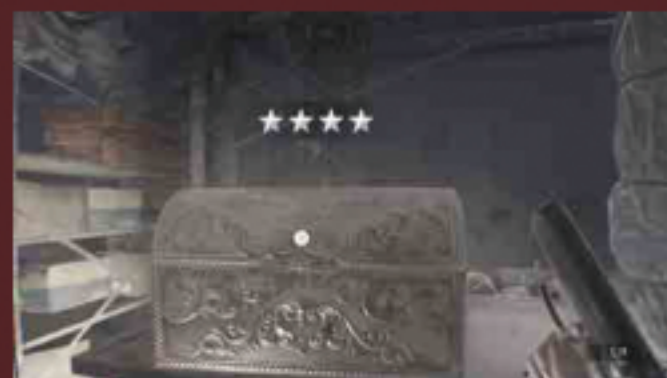
③拿到类固醇建议立刻使用，不要想着用来回血，因为本模式

的死亡往往就在一瞬间。提升血量上限后，触发炸弹陷阱时主角还有机会幸存下来。

④除了强制战外，其他的敌人都可以不杀。想击杀敌人不妨多利用场景中的陷阱机关，从而节省自己的弹药。

⑤场景中的机关陷阱包括：炸药线、毒气陷阱、机枪座。炸药线可以引敌人自己撞上，或是开枪打爆；毒气陷阱的启动时间为1秒，快步从上面跑过不会有什么威胁；机枪座会自动攻击前方一定角度内的所有目标，启动时间同样为1秒，还有音效提示。

⑥利用女神像继承装备的特性，可以加快攻关的速度。比如在前一次攻关、回到院子的时候，把其他不要的武器统统扔掉，只留下一件装备然后故意死亡。这样下一次来到院子时，就能立刻获得强力装备。



攻关流程

下面给出本模式的攻略流程供玩家参考，其中一些区域并非必经之路，追求速通的时候可自行取舍。由于装备随机的特性，

在一些战点应根据现有武器临机应变。“背板”和“运气”是顺利通关必不可少的两大因素。

①院子

1. 现阶段房车后面不会刷出任何敌人，即使有枪在手也不建议去提前打爆那里的炸药线。



②主屋1楼：主厅→监控室→标本起居室

1. 主屋正厅有1头胖菌兽在2楼不断喷吐酸液，而且西侧的门是反锁的，通往2楼的阶梯也都被封死。没有把握的话建议放弃这里的补给箱，直接跑向东北的长廊。

2. 长廊的菌兽先无视，进入监控室后关门它就会暂时刷掉。

3. 靠近日用品房间时，标本起

居室会刷出1只菌兽，利用炸药线可以轻松解决。

4. 再度前往东北长廊，直奔楼梯下方的虫窝，用初始装备的小刀划12刀才能彻底打爆，速度够快的话在身后的菌兽靠近前，就能开门走人了。

③主屋地下处理区：太平间→解剖室→锅炉房 (FIGHT) →车间



1. 场景中开始出现毒气陷阱，建议把西侧桌案边刷出的那只菌兽引过来，等它踩踏毒气陷阱后只要补一刀就能毙命。

2. 焚烧炉房间有诱人的补给，不过应注意从那里返回时，东北角会刷1只四脚菌兽，攻击力高、速度快的它们是本模式的一大杀手。因此要把附近那个毒气陷阱预留着对付它。

3. 通往太平间的狭窄长廊有1

头胖菌兽挡道，开门便立即后退，先把它引出来，再趁其横向喷吐酸液时下蹲着就能顺利绕过。

4. 解剖室门口的炸药线非常隐蔽，半开门后瞄准右侧炸药线的末端射击即可解除。没有武器的话索性直接进门，凭借防御减轻爆炸伤害。

5. 在南侧长廊下蹲着前进，引菌兽撞向炸药线即可趁机离开。

6. 调查锅炉房东南的门会触发

第一场强制战斗，建议跑到南侧中央位置，这样有1只菌兽会自己踩上毒气陷阱。注意，战斗结束后从南门离开时，会从天而降1只四脚菌兽，立刻回头关门就能确保安全。

7. 从车间的密道前往2楼时要

特别注意，楼梯上藏有一个钢筋陷阱，反应太慢往往会躲避不及。建议接近楼梯顶端时用背身后退的方式往上走，听到机关触发的音效后立刻向前跑下楼梯，方可逃过一劫。



■主屋2楼

④主屋2楼：主卧室→娱乐室→西侧走廊

1. 主卧室杀机四伏，4个补给箱固定全是炸弹，想要离开这里又得解决门口的炸弹，任意爆炸都会牵一发而动全身。建议站在密道里或是隔壁储物间开枪，这样能确保自身无恙。

2. 来到主厅2楼时之前吐酸液的胖菌兽会刷掉，因此非常安全。建议在这里下蹲，射爆1楼西侧门上的炸弹，方便之后的流程。

3. 刚靠近西侧的门便会听到杰克应声倒地，他用生命提醒玩家机枪陷阱的威胁。先往北侧长廊走，听到机枪的警报下蹲即可，身后刷

出来的菌兽会被扫倒。

4. 娱乐室里非常危险，建议先直冲到西南角，打爆台球桌下的炸弹。推开南侧的大门时走廊会刷出2只菌兽，此时跑进奶奶的房间搜刮道具，机枪陷阱会直接把它们干掉。

5. 来到西侧走廊时，身后会刷出2只菌兽，看准时机打爆油桶可以一石二鸟。

6. 往1楼跳时需注意，这里有两根炸药线，而且从上层很难提前引爆。保持在两根线中央跳下即可保证自身安全。

⑤主屋1楼：餐饮区→起居室（FIGHT）→走廊→主厅

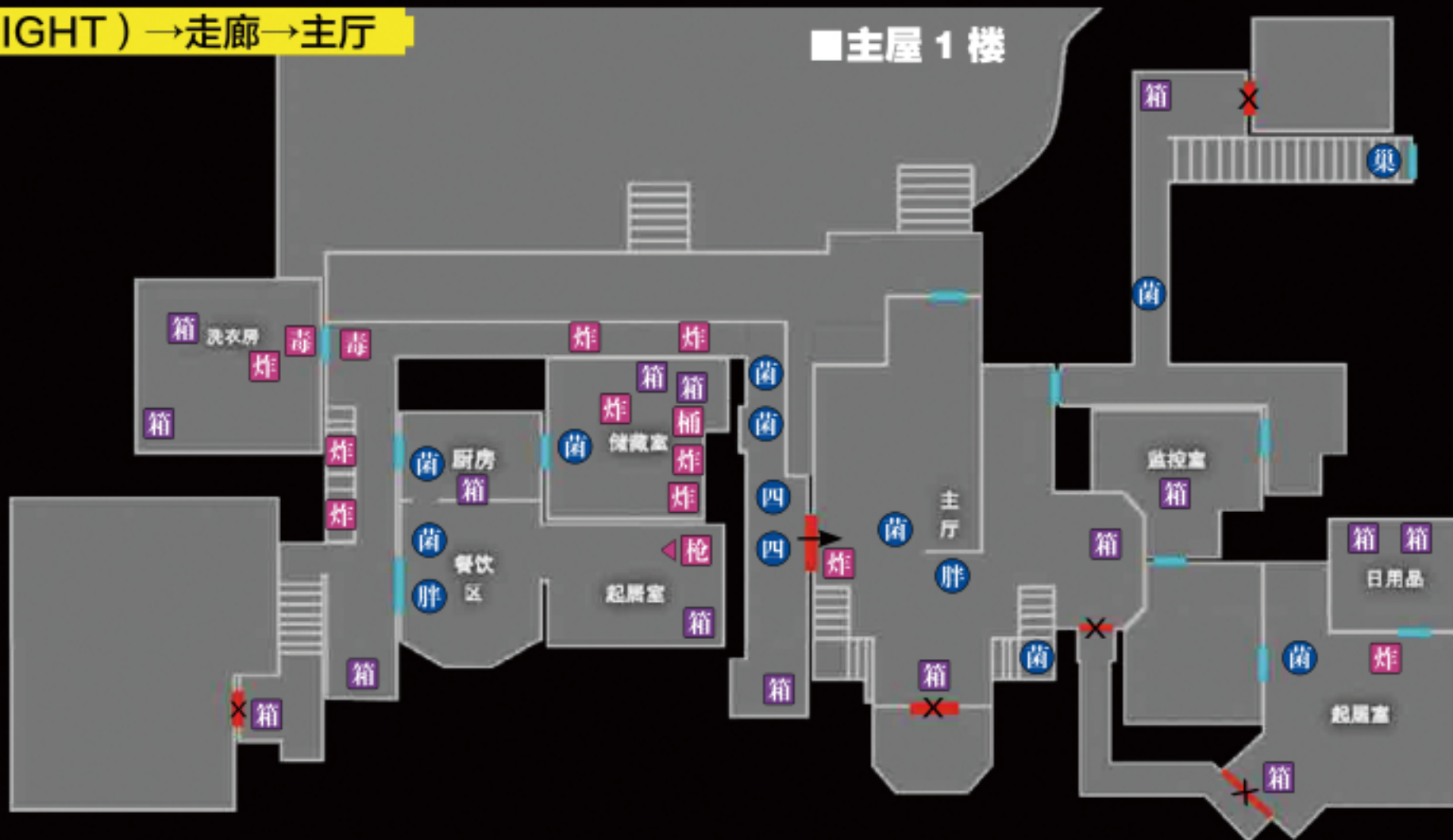
1. 洗衣房门外有毒气陷阱，要走一个L型路线引发。门内还有一个，而且紧贴着门的补给箱固定是炸弹，建议推开门后引爆，再进入其中搜刮。

2. 穿过厨房能看到储藏室里遍布机关，先打爆油桶，进入房间后门口会刷出1只菌兽，此时点射屋顶吊灯的炸弹可以直接秒杀它。

3. 放着“温室钥匙”的起居室内还有机枪陷阱，当拿到钥匙触发房门关闭后，餐饮区和厨房会刷出2只菌兽和1头胖菌兽。此时立刻跑回起居室，蹲在机枪左侧，靠陷阱可以不费一枪一弹消灭它们。

4. 来到北侧长廊，下蹲避过两条炸药线，等前方2只趴着行走的菌兽靠近时，引爆炸药消灭。继续前进，到拐角处时还会再刷出2只四脚菌兽，同样是回头跑过炸药线，如法炮制解决它们。

5. 开启1楼的上锁大门时，主厅的敌人又会刷出来。跑向正门时最好防御一下，免得被这里守门的菌兽重创。



■主屋1楼

⑥院子

1. 靠近院子北侧的路口，此时会刷出1头胖菌兽挡道，立刻射爆它周围的3根炸药线就可以秒杀。

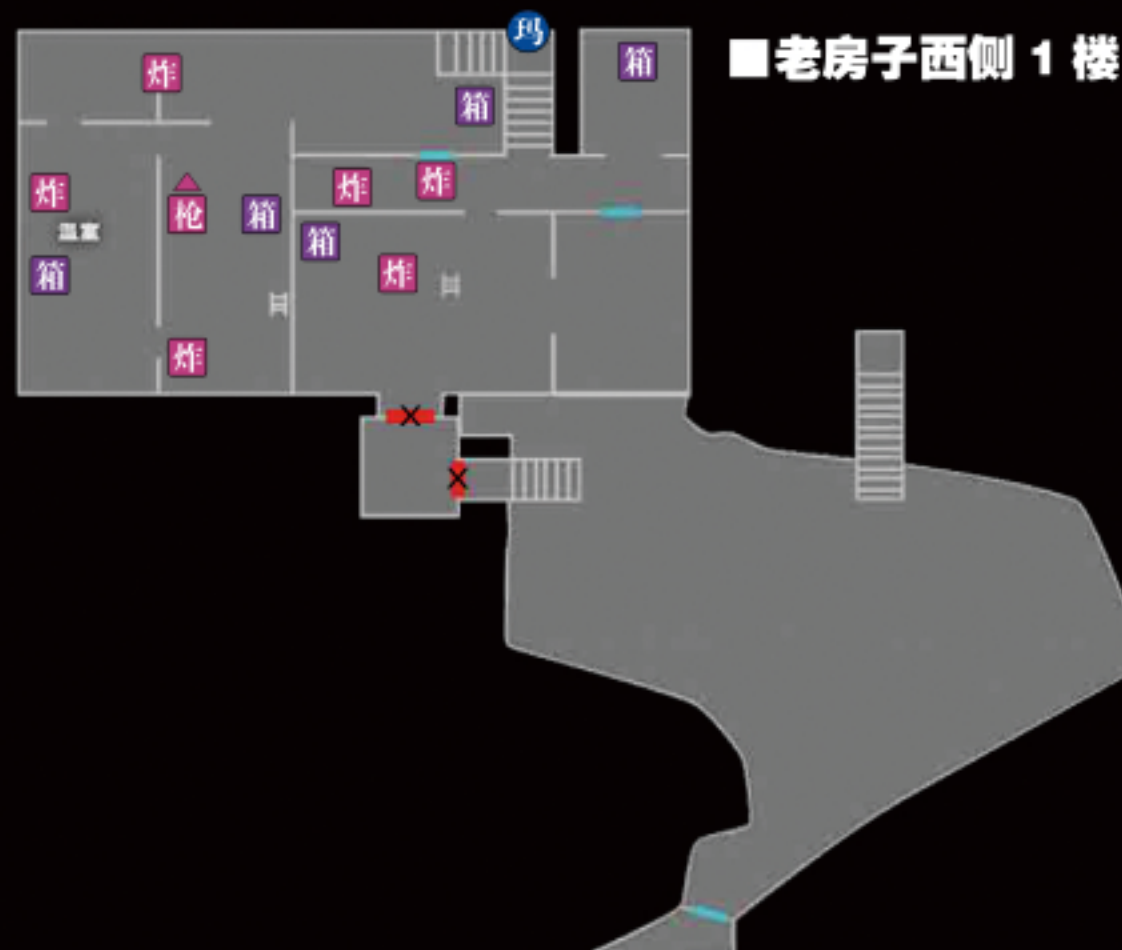
其他杂兵不要理会，因为即使击倒也还会继续刷新，建议径直跑向老房子西侧用钥匙开门。

⑦老房子西侧（FIGHT）

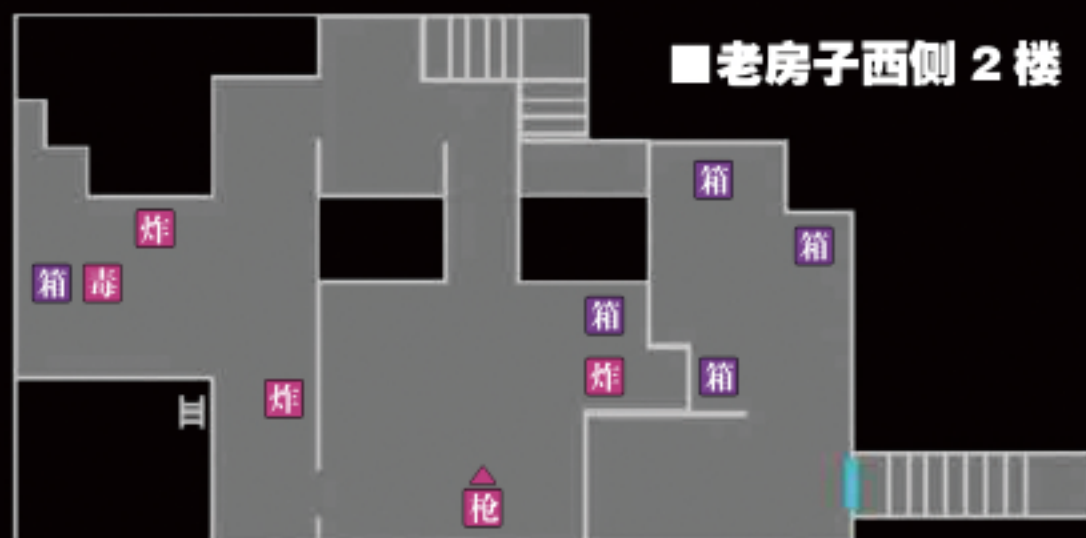
1. 玛格丽特的出生点与正篇一致，都是楼梯拐角的窗口，BOSS战要点也与之区别不大，最大的威胁还是她的飞扑攻击。温室不但杂草丛生，还暗藏着大量的陷阱，不熟悉地形的情况下切忌乱跑。

2. 由于本模式的随机性，流程

推进到此时玩家的装备会有很大差异。即使武器弹药不足，利用场景中的机关伤害也足以杀死玛格丽特。优先找到确保自身安全的位置，比如2楼西侧毒气和炸药陷阱边的平台处、2楼机枪陷阱东侧的凹陷处，然后再冷静御敌。胜利就在眼前！



■老房子西侧1楼



■老房子西侧2楼

21

禁止公开的录像

21点

基本规则

本模式以扑克牌中的“21点”玩法为基础，不过有一些细节区别和原创规则，下面逐一介绍。

①牌面只有1~11（没有A、J、Q、K），且每张牌在牌组里仅有1张。即如果牌桌上已经有3，那么就不可能再抽到3。

②双方在每局开始时自动获得2张牌，其中一张是盖牌，只有自己知道点数。当牌面点数总和小于21点时，可以选择按R1键继续抽牌，最多抽到5张。不想抽牌可以按L1键主动结束回合。

③在每个回合轮到自己行动时，都能按△键选择使用效果各异的“王牌”。注意王牌必须在抽牌之前发动，一旦抽牌结束，就会自动切换为对方行动。

④王牌分为消耗型和持续型两种，消耗型使用后立刻发动，持续型只有摆在桌面上时才能生效。

效。按□键可以查看牌桌上的王牌效果，每人最多摆放5张持续型王牌。

⑤在对决开始时将获得一定数量的王牌，每局开始时也会自动获得1张。在平时抽牌的过程中也有一定几率抽到，抽到王牌并不会影响普通抽牌。

⑥当双方都选择不使用王牌也不再抽牌，则进入胜负判定阶段，盖着的那张牌会被翻开。

⑦在牌面点数总和不超过21的前提下，数字最接近21点的一方为胜利。双方点数相等则为平局。

⑧牌面点数总和超过21的情况称为“爆牌”，开牌后爆牌的一方直接判负。但如果双方都爆牌，则以最接近21点的一方为胜利。

⑨输的一方会受到与己方赌注相等额度的惩罚，惩罚方式包括切手指、电击和旋转刀片。

⑩在剧情模式的前两轮对决中，如果平局双方都会受到惩罚。而在生存和生存+模式，平局不会对双方造成任何影响。



模式介绍

剧情模式：初期可玩的“21点”即为剧情模式，摄影师克兰西被卢卡斯逼迫着玩这个残忍的游戏，赌注是自己的手指乃至生命。整个模式其实相当于教学关卡，难度不高。不过在最后一次旋转刀片的对决中，卢卡斯面临失败时必定会耍诈，连续使用王牌“完美抽牌”+“生死一搏”，让我方无法抽牌。因此在对决开

始时得到的那张“爱你的敌人”一定要留到最后，发动该王牌令对方爆牌，从而拿下胜利。

生存模式：剧情模式通关后解锁，玩家需要连续战胜5名对手。惩罚方式为切手指，每回合初始的赌注皆为1。当对手的5根手指都被切掉后换下一人，但是玩家被切掉的手指不会复原。

生存+模式：生存模式通关

后解锁，玩家需要连续战胜10名对手。惩罚方式为电击，每回合初始的赌注皆为1。当电流达到致命程度（10）将对方电死后换下一人，但是玩家已提升的电流

程度不会减少。在本模式中还有有一定几率遭遇到稀有对手——大头先生，他拥有特殊的王牌“逃脱”，如果能顺利击倒就能解锁奖励。



■神出没的：大头先生，出现几率不高，一旦登场务必将其击败。

游戏心得

熟练算牌：由于每张牌在牌组里只有1张，因此算牌是玩好本模式的基础。如果发动特定数值的王牌卡却抽卡失败，就表明对方的盖牌恰恰正是该点数。根据场上的牌面和对方的战略可以尝试判断其盖牌的可能性，这也是制定下一步行动计划的前提。

抢占先机：如果通过数字王牌或“完美抽牌”可以凑足21点，建议优先抢攻，让自己立于不败之地。判断出本局必胜的情况下，应果断用“增加”系王牌给对手加码，形成重创甚至是一波带走。因为运气在本模式中仍旧是很重要的因素，一时手软给难缠的对手苟延残喘的机会，很可能会让自己陷入死地。

扰乱对手：有一些对手很擅长连续使用王牌展开攻势，诸如“完美抽牌”、“增加二十一”等等。此时我方用“撤除”、“交换”等王牌就可以巧妙地化解，颇有四两拨千斤的感觉。

积累王牌：在生存和生存+模式中，尚未使用过的王牌都是可以留到下一个对手的。而在中后期，AI经常会使出特有的强力王牌卡，我方如果王牌数量不足就会十分被动。因此前中期应该适当留存一些王牌卡，如“完美抽牌+”、“破坏++”等。在对付一个喜欢用“幸福”卡的AI时，不妨让他多存活几个回合，从而给自己留下更多的王牌补充机会。

奖励列表

在“生存”或“生存+”模式达成以下条件就能获得奖励，包括初期获得的王牌数量增加，解锁更强力的王牌等等。其中“大

奖”的效果为房间内出现大量无所不在雕像作为装饰，并没有什么实际意义。

条件	奖励
总共击败5名对手	挑战24点
总共击败15名对手	增加二+
在一次也没受到折磨的情况下，连续击败2名对手	护盾+
达到刚好21点3次	开始时王牌+1
连续3次以上刚好21点	挑战27点
总共使用10张王牌	交换
在1回合中使用15张以上的王牌并获胜	王牌变换+
总共撤除对手10张王牌	破坏+
总共撤除对手20张王牌	破坏++
尽管点数爆掉，但还是击败对手	开始时王牌+1
完成“生存”	完美抽牌+
在一次也没有受到折磨的情况下完成“生存”	终极抽牌
在一次也没有受到折磨的情况下完成“生存+”	大奖
击败神出没的大头先生	开始时王牌+1
击败神出没的大头先生2次	收割

王牌效果

下面列出所有王牌的效果，注意部分王牌如“遗忘”、“逃跑”、“生死一搏”等为敌方特有，玩家是绝对无法抽到的。

王牌	效果
数字牌	抽出指定数值的牌，如果它不在牌组中，什么事都不会发生
数字牌 +	抽出指定数值的牌，如果它不在牌组中，什么事都不会发生。另外，抽一张王牌
退回	将自己上一张抽中的面朝上的牌退回牌组
撤除	将对手上一张抽中的面朝上的牌退回牌组
交换	将你和对手抽中的上一张牌互换（面朝下的牌不能交换）
护盾	当这张牌在牌桌上时，你的赌注会减少 1
护盾 +	当这张牌在牌桌上时，你的赌注会减少 2
破坏	撤除对手上一张放在牌桌上的王牌
破坏 +	撤除对手放在牌桌上的所有王牌
破坏 ++	撤除对手放在牌桌上的所有王牌，当这张牌在牌桌上时，对手无法使用王牌
欲望	当这张牌在牌桌上时，对手持有王牌数量的一半会加到对手的赌注上
欲望 +	当这张牌在牌桌上时，对手持有王牌数量的全部会加到对手的赌注上
幸福	双方玩家各抽一张王牌
诅咒	随机放弃一张你的王牌，并迫使对手从牌组中抽出一张数字最大的牌
魔抽	抽三张王牌。当这张牌在牌桌上时，你的赌注会增加 1
死寂	当这张牌在牌桌上时，对手无法抽牌。即使利用王牌效果，也不能抽牌
遗忘	取消这个回合，然后开始新的回合
收割	当这张牌在牌桌上时，每次你使用一张王牌，便抽一张新的王牌
逃脱	如果此局结束时这张牌仍在牌桌上，你就可以逃脱保住一命
增加一	抽一张王牌，当这张牌在牌桌上时，对手的赌注会增加 1
增加二	抽一张王牌，当这张牌在牌桌上时，对手的赌注会增加 2
增加二 +	将对手上一张面朝上的牌退回牌组。当这张牌在牌桌上时，对手的赌注会增加 2
护盾攻击	撤除牌桌上你这三张护盾牌。当这张牌在牌桌上时，对手的赌注会增加 3
护盾攻击 +	撤除牌桌上你这两张护盾牌。当这张牌在牌桌上时，对手的赌注会增加 5
死亡破坏	放弃你一半的王牌，并抽出数字最有利的牌。当这张牌在牌桌上时，对手的赌注增加 10
强迫消耗	回合结束时，对手失去一半王牌。如果对手在这之前使用两张王牌，就撤除这张牌
强迫消耗 +	回合结束时，对手失去所有王牌。如果对手在这之前使用三张王牌，就撤除这张牌
王牌变换	随机放弃两张王牌，然后再抽三张王牌
王牌变换 +	随机放弃一张王牌，然后再抽四张王牌
完美抽牌	从牌组中抽出最有利的牌
完美抽牌 +	从牌组中抽出最有利的牌，当这张牌在牌桌上时，对手的赌注会增加 5
终极抽牌	从牌组中抽出最有利的牌，另外，抽两张王牌
挑战 17 点	当这张牌在牌桌上时，最接近 17 点的胜。取代牌桌上其他已有的“挑战”牌
挑战 24 点	当这张牌在牌桌上时，最接近 24 点的胜。取代牌桌上其他已有的“挑战”牌
挑战 27 点	当这张牌在牌桌上时，最接近 27 点的胜。取代牌桌上其他已有的“挑战”牌
生死一搏	当这张牌在牌桌上时，双方玩家的赌注提高 100，对手无法抽牌。即使利用王牌效果，也不能抽牌
增加二十一	当这张牌在牌桌上时，假设你的牌点数为 21，则对手的赌注会增加 21
爱你的敌人	你的对手从牌组中抽出最有利的牌



禁止公开的录像

女儿们

基本规则

①本模式的可活动场景是主屋西侧一、二楼以及院子，玩家操纵佐伊，体验杰克一家悲惨命运的开始，对正篇剧情有一定的补充作用。

②佐伊无法做出攻击或防御

的动作，奔跑速度也比较慢。流程中需要躲避敌人的追捕，一旦被抓住立即 Game Over。

③游戏共有两种不同的结局，分别对应一个奖杯。

流程攻略

1. 关闭电视来到餐饮区观看剧情，佐伊初期就持有“打火机”。对话结束后不要急着离开，先到桌子边窥视卢卡斯的手机屏幕，得知解锁密码为：1019。

2. 进入储藏室的地下道，拾取“开锁器”——这是导向真实结局的关键道具。主屋中共有 2 处上锁的抽屉，如果想触发真实结局，就不要用来打开储藏室柜子的抽屉（里面是“破玻璃瓶”）。

3. 前往洗衣房找到“换洗的衣服”。到达 2 楼时先拐去浴室，开启上锁抽屉得到“小零件”。

4. 来到小孩的房间，杰克离开后先去调查柜子边的奖杯，使用“小零件”让扶梯降下。爬上阁楼发现卢卡斯的手提电脑，输入密码 1019 并调查电脑屏幕。得到关键提示：阳台上的红箱子。

5. 爬下扶梯靠近床上的伊芙琳，停电后装备打火机，按 R2 键可点亮用于照明。

6. 下楼在餐饮区发现晕倒的卢卡斯，楼上开始传来断断续续

的说话声。再次前往 2 楼浴室触发剧情。

7. 下楼前往车库，拿到货架上的“绳子”。返回 2 楼浴室触发剧情，随后要从变异父母的魔掌下逃离。

8. 跑进娱乐室，关门并调查门边的铁钩，使用“绳子”。在隔壁小房间的桌子上找到“叉子”，用来撬开娱乐室窗户木板两侧的铁钉。

9. 爬出窗户来到阳台后向东走，调查并扯开塑料板，会目睹卢卡斯被杰克拖走。先不急着进屋，穿过左侧木板之间的狭缝，开启红箱子获得“狗头浮雕”。（如果此前没有调查过卢卡斯的电脑屏幕，则无法开启。）

10. 进入屋内来到主厅，此时玛格丽特正在这片区域巡逻，不过她的视野范围很小，在关闭打火机的情况下，只要不进入她提灯的光照区域就没有太大危险。

11. 根据玩家选择的路线，接下来会进入两种不同的结局。

◆坏结局

1. 绕过玛格丽特，开启主厅 1 楼的双扇门，触发剧情获得“车钥匙”。

2. 一路向西跑，在途中会遭遇杰克，玛格丽特也会从身后追来。立刻进入洗衣房，穿过地下道来到储藏室。

3. 在一堆罐头垃圾附近捡起

“破玻璃瓶”，稍后可以多触发一段剧情。

4. 躲过杰克的巡逻，调查车库边的机关。在车库门开启的过程中杰克必定会追过来，持有“破玻璃瓶”能触发特殊剧情。

5. 下蹲进入车库，上车触发坏结局。



◆真实结局

1. 绕过玛格丽特，将狗头浮雕安到主厅 1 楼的正门上，来到户外。

2. 径直前往院子中央的房车，依次调查米娅身边的“D 系列的头”和桌上的文件。

3. 光线变暗、听到伊芙琳的声音后，转身触发真实结局。





额外模式

杰克55岁的生日

基本规则

①本模式类似传统“佣兵模式”的变种，游戏的玩法是尽快搜集场景中的食物，供杰克大快朵颐。当屏幕上方带有杰克头像的“满意度”槽填满，就算顺利过关。

②场景中的特定位置摆放着不同的食物，它们的分值各不相同。利用“道具组合”的方式还能合成高级食物，令满意度槽提升得更快。

③命中和击倒敌人时都能获得额外的时间加成，从而让关卡倒计时暂停。不同种类敌人的时间加成各异，以不同的武器命中/击倒敌人，获得的时间加成长短也有所区别。

④击毁场景中的无所不在先生雕像，就能令当前时间加成翻倍。部分关卡的雕像需达成前提条件才能出现，有时甚至会逃走。

⑤有些大门初期紧闭、无法

开启，需要先击倒有对应颜色门锁图标的强力敌人才能开启。在特定关卡还有玛格丽特出没。

⑥每关开始时的准备阶段不会计时，玩家的物品栏格数，物品箱中配置的武器、道具都是固定的。

⑦除了武器外，玩家还可以装备效果各异的技能，为米娅追加各种增益能力。但是部分强力技能也有负面效果，而且装备技能需占用物品栏格数。

⑧在关卡中还有两种奖励武器——蓝色冲击枪，子弹威力大；红色冲击枪，连射速度快，且能大幅提升玩家的移动速度。得到奖励武器后，在右下角的倒计时结束前可以尽情使用，弹药无限且无需上弹。

⑨不同关卡需要喂给杰克的食物分值是不同的，最后评价只根据关卡的剩余时间而定，杀敌等时间加成不影响评价。具体请参看“评价标准”表格。

⑩根据过关时获得的评价，还能解锁包括关卡、武器、技能在内的多种奖励。具体请参看“解锁奖励”表格。



高分心得

打响头炮：由于关卡的评价标准只看“剩余时间”，因此尽快攻击敌人命中第一枪、让倒计时暂停是获得高评价的首要前提。必要时甚至可以换上增强型手枪弹药以追求速杀。

连续杀敌：在额外的时间加成里连杀敌人，不消耗关卡的剩

余时间，才能始终保持在高评价（屏幕右上角显示）。增加时间加成、提高攻击力和移动速度的技能都是首选。

雕像奖励：利用获得奖励武器的强势期迅速击杀强敌，尽快找到并摧毁无所不在先生雕像，令时间加成一举翻倍，就能为之

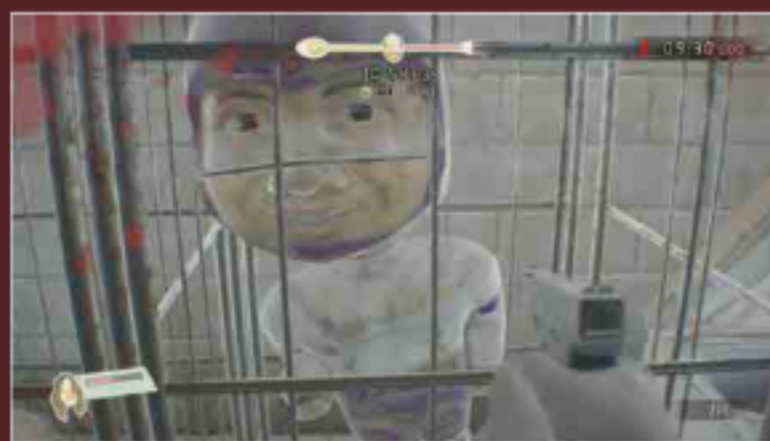
后的收集和运送食物积累充足的行动时间。

食物合成：单一食材的分值有限，满意度槽的提升效果并不明显，应尽量以合成后的高级料理对杰克投食。尤其“垃圾”（10分）和“食糖”（50分）合成的“贝克家族招牌菜”（400分），堪称典型。

制定路线：每次进入新的关卡，玩家都应先以“跑图”为首要目标，熟悉敌人、食物、雕像和奖励武器的位置分布后，再根据所要携带的武器和技能制定路线。最大限度利用关卡资源，以及避免无意义的往返跑，都是节约时间的关键。

无限弹药：由于负面效果，“无限弹药”技能在挑战高评价时并不好用，但是可以用它“骗子弹”。在准备阶段先拿出手枪和“无限弹药”，立刻切换子弹就能让枪膛里凭空多出10发强化药，然后再把技能放回箱子即可。

装备登录：在物品箱界面按△键，可以开启快捷栏，通过L2键登录装备，R2键登出装备。每关最多能储存4套装备配置。



评价标准

关卡	评价	时间	所需食物
客房 1	SS	14:55	900 分
	S	14:00	
	A	12:00	
	B	09:00	
试验区 1	SS	09:50	1600 分
	S	09:00	
	A	07:00	
	B	05:00	
主屋 1	SS	14:55	2500 分
	S	12:30	
	A	11:00	
	B	09:00	

关卡	评价	时间	所需食物
客房 2	SS	04:40	1000 分
	S	04:00	
	A	03:00	
	B	01:30	
试验区 2	SS	07:55	2300 分
	S	07:00	
	A	05:30	
	B	04:00	
主屋 2	SS	14:45	5000 分
	S	12:30	
	A	09:30	
	B	07:00	

解锁奖励

关卡	评价	奖励
客房 1	C	技能：防御Ⅰ、火力提高Ⅰ
客房 1	B	技能：千里眼、关卡：试验区 1
客房 1	A	技能：时间加成 α-Ⅰ
客房 1	S	技能：格斗家
试验区 1	C	技能：影响Ⅰ
试验区 1	B	技能：快速装填弹药、关卡：主屋 1
试验区 1	A	技能：时间加成 β-Ⅰ
试验区 1	S	技能：受虐狂
主屋 1	C	技能：健壮Ⅰ
主屋 1	B	技能：速度提高Ⅰ、关卡：客房 2
主屋 1	A	武器：金色撬棍
主屋 1	S	技能：血值恢复
客房 2	C	技能：防御Ⅱ
客房 2	B	武器：圆锯、关卡：试验区 2
客房 2	A	技能：时间加成 α-Ⅱ
客房 2	S	技能：防卫增加
试验区 2	C	技能：影响Ⅱ
试验区 2	B	技能：死里逃生、关卡：主屋 2
试验区 2	A	技能：时间加成 β-Ⅱ
试验区 2	S	技能：无限弹药
主屋 2	C	技能：健壮Ⅱ
主屋 2	B	技能：速度提高Ⅱ
主屋 2	A	技能：复仇
主屋 2	S	武器：黄金冲击枪

技能效果

技能	格数	正面效果	负面效果
无限弹药	2	可以无限次装填武器弹药	大幅减少时间加成
千里眼	1	显示物品的位置	—
血值恢复	2	站着不动时血量自动回复	—
受虐狂	1	受到攻击时获得时间加成	—
格斗家	2	近战攻击力提高至极限	大幅降低防御力
复仇	1	快接近死亡时大幅提高攻击力	—
死里逃生	1	快接近死亡时大幅提高行进速度	—
健壮 I	1	提高血量上限	—
健壮 II	2	大幅提高血量上限	大幅降低攻击力
火力提高 I	1	提高攻击力	—
火力提高 II	2	大幅提高攻击力	大幅降低弹药装填速度
快速装填弹药	1	提高弹药装填速度	—
防卫增加	1	令防御变得更有效	—
时间加成 α-I	1	命中时可增加时间加成	—
时间加成 α-II	2	命中时可大幅增加时间加成	大幅降低行进速度
时间加成 β-I	1	击倒敌人时可增加时间加成	—
时间加成 β-II	2	击倒敌人时可大幅增加时间加成	大幅降低行进速度
速度提高 I	1	提高行进速度	降低防御力
速度提高 II	2	大幅提高行进速度	大幅降低防御力
防御 I	1	提高防御力	—
防御 II	2	大幅提高防御力	更难击退敌人
影响 I	1	变得更容易击退敌人	—
影响 II	2	变得非常容易击退敌人	大幅降低血量上限

注：同时装备同种类技能时，正面效果可以叠加。

食物分值

星级	食物	增加	备注
0	垃圾	+10	—
1	香料	+50	—
1	食糖	+50	—
2	奶酪	+50	—
2	廉价葡萄酒	+80	—
2	水果	+80	—
2	啤酒	+80	—
2	鸡肉	+100	—
3	炖菜	+180	—
3	果味啤酒	+180	水果 + 啤酒

星级	食物	增加	备注
3	蛋糕	+200	—
3	香辣鸡	+200	鸡肉 + 香料
4	酸辣汤	+270	炖菜 + 香料
4	奶酪火锅	+270	炖菜 + 奶酪
4	杜尔威葡萄酒	+300	—
4	奶酪蛋糕	+320	蛋糕 + 奶酪
4	水果蛋糕	+350	蛋糕 + 水果
4	焦糖蛋糕	+400	蛋糕 + 食糖
4	贝克家族招牌菜	+400	垃圾 + 食糖

◆客房1



■ 1 楼

- ① 香料 × 2
- ② 廉价葡萄酒 × 2
- ③ 廉价葡萄酒 + 香料 + 鸡肉
- ④ 鸡肉
- ⑤ 鸡肉
- ⑥ 鸡肉
- ⑦ 急救药
- ⑧ 垃圾

■ 2 楼



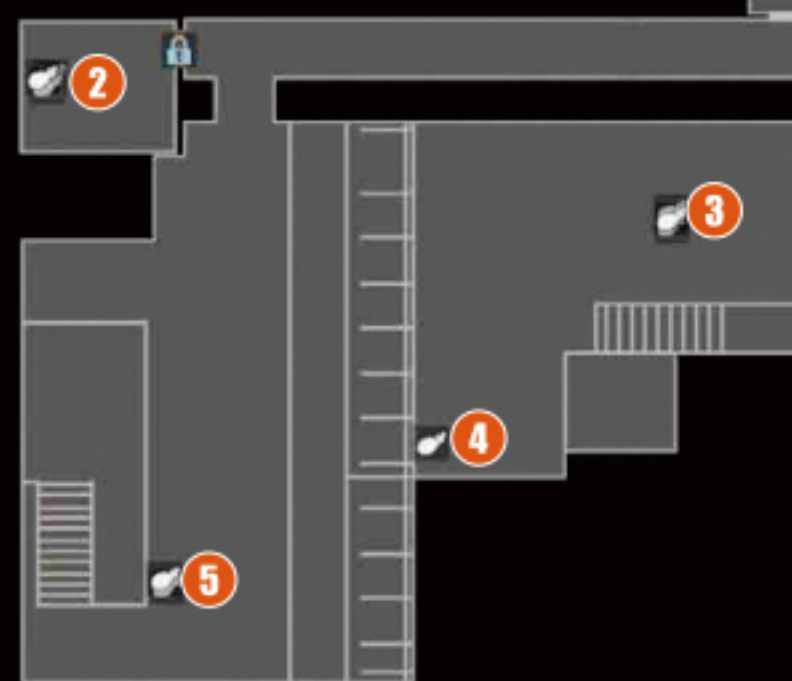
■ 3 楼

- ① 香料
- ② 急救药
- ③ 蓝色冲击枪
- ④ 廉价葡萄酒 × 2
- ⑤ 香料 × 2 + 鸡肉 × 2

◆试验区1

■ 1 楼

- ① 水果 + 啤酒
- ② 水果 + 啤酒 + 鸡肉
- ③ 廉价葡萄酒 × 2 + 杜尔威葡萄酒
- ④ 香料
- ⑤ 水果 + 啤酒



■ 2 楼

- ① 香料 + 炖菜 + 廉价葡萄酒
- ② 水果 + 奶酪 + 鸡肉
- ③ P19 机枪 + 机枪子弹 × 3
- ④ 啤酒 × 2 + 水果
- ⑤ 香料 + 奶酪 + 炖菜
- ⑥ 廉价葡萄酒
- ⑦ 蓝色冲击枪
- ⑧ 鸡肉

注：当玩家进入 2 楼黄色刀片菌兽所在的房间后，无所不在先生的雕像才会出现。



◆主屋1

■ 2 楼

- 1 M21 猎枪 (地道内)
- 2 蛋糕
- 3 手枪弹药
- 4 炖菜
- 5 水果 + 奶酪
- 6 啤酒
- 7 急救药
- 8 食糖
- 9 香料
- 10 炖菜
- 11 香料
- 12 水果
- 13 急救药
- 14 啤酒 + 奶酪 + 鸡肉
- 15 猎枪子弹
- 16 杜尔威葡萄酒
- 17 廉价葡萄酒
- 18 手枪弹药
- 19 鸡肉 + 炖菜
- 20 猎枪子弹
- 21 红色冲击枪
- 22 食糖 + 香料
- 23 炖菜 + 杜尔威葡萄酒
- 24 香料
- 25 蛋糕
- 26 食糖
- 27 啤酒 + 廉价葡萄酒 + 奶酪



■ 2 楼

- 1 手枪弹药
- 2 廉价葡萄酒 + 杜尔威葡萄酒
- 3 急救药
- 4 药草
- 5 手枪弹药
- 6 药草
- 7 鸡肉 + 蛋糕
- 8 啤酒
- 9 杜尔威葡萄酒
- 10 火药
- 11 蛋糕
- 12 手枪弹药
- 13 手枪弹药
- 14 药草
- 15 回复药
- 16 食糖 + 鸡肉
- 17 蓝色冲击枪
- 18 神经毒素弹 × 3
- 19 手枪弹药
- 20 鸡肉
- 21 猎枪子弹
- 22 蛋糕
- 23 奶酪
- 24 香料
- 25 榴弹发射器
- 26 奶酪
- 27 香料

■ 3 楼

- 1 杜尔威葡萄酒
- 2 水果 + 啤酒 + 奶酪

◆客房2

■ 1 楼

- 1 手枪弹药 + 猎枪子弹
+44 麦林枪弹药 + 急救药 × 2
- 2 香料
- 3 手枪弹药
- 4 鸡肉
- 5 奶酪
- 6 廉价葡萄酒
- 7 食糖
- 8 急救药 + 蛋糕 + 廉价葡萄酒

■ 2 楼

■ 3 楼

- 1 炖菜
- 2 手枪弹药 + 急救药
- 3 44 麦林枪 + 蛋糕

■地下室 1 层

- 1 鸡肉
- 2 手枪弹药
- 3 猎枪子弹
- 4 水果
- 5 垃圾
- 6 蓝色冲击枪
- 7 急救药
- 8 啤酒 × 2
- 9 手枪弹药
- 10 手枪弹药
- 11 食糖
- 12 香料

◆ 试验区2

■ 1楼

- ① 香料 + 奶酪
- ② 食糖 + 炖菜
- ③ 蛋糕
- ④ 廉价葡萄酒
- ⑤ 燃烧器 + 燃烧器的燃料 × 3
- ⑥ 垃圾
- ⑦ 炖菜 + 啤酒
- ⑧ 杜尔威葡萄酒
- ⑨ 水果 × 2
- ⑩ 啤酒 + 鸡肉
- ⑪ 食糖 + 炖菜
- ⑫ P19 机枪 + 机枪子弹 × 2

注：当玩家进入2楼红色门锁的房间后，无所不在先生的雕像才会出现。



■ 2楼

- ① 香料 + 奶酪 + 廉价葡萄酒
- ② 鸡肉 × 2
- ③ 杜尔威葡萄酒
- ④ 啤酒 + 鸡肉
- ⑤ 蛋糕 + 廉价葡萄酒 × 2
- ⑥ 鸡肉
- ⑦ 红色冲击枪
- ⑧ 香料 + 奶酪

◆ 主屋2

■ 1楼

- ① M37 猎枪
- ② 手枪弹药
- ③ 食糖
- ④ 手枪弹药
- ⑤ 炖菜
- ⑥ 急救药
- ⑦ 水果
- ⑧ 食糖 × 2
- ⑨ 水果
- ⑩ 食糖
- ⑪ 啤酒 × 2 + 廉价葡萄酒 + 鸡肉
- ⑫ 急救药
- ⑬ 食糖 × 2 + 神经毒素弹
- ⑭ 猎枪子弹
- ⑮ 杜尔威葡萄酒
- ⑯ 水果
- ⑰ 手枪弹药
- ⑱ 香料
- ⑲ 鸡肉 + 炖菜
- ⑳ 猎枪子弹
- ㉑ 炖菜
- ㉒ 奶酪
- ㉓ 蛋糕
- ㉔ 鸡肉 × 2
- ㉕ 香料
- ㉖ 水果
- ㉗ 奶酪
- ㉘ 炖菜

■ 2楼

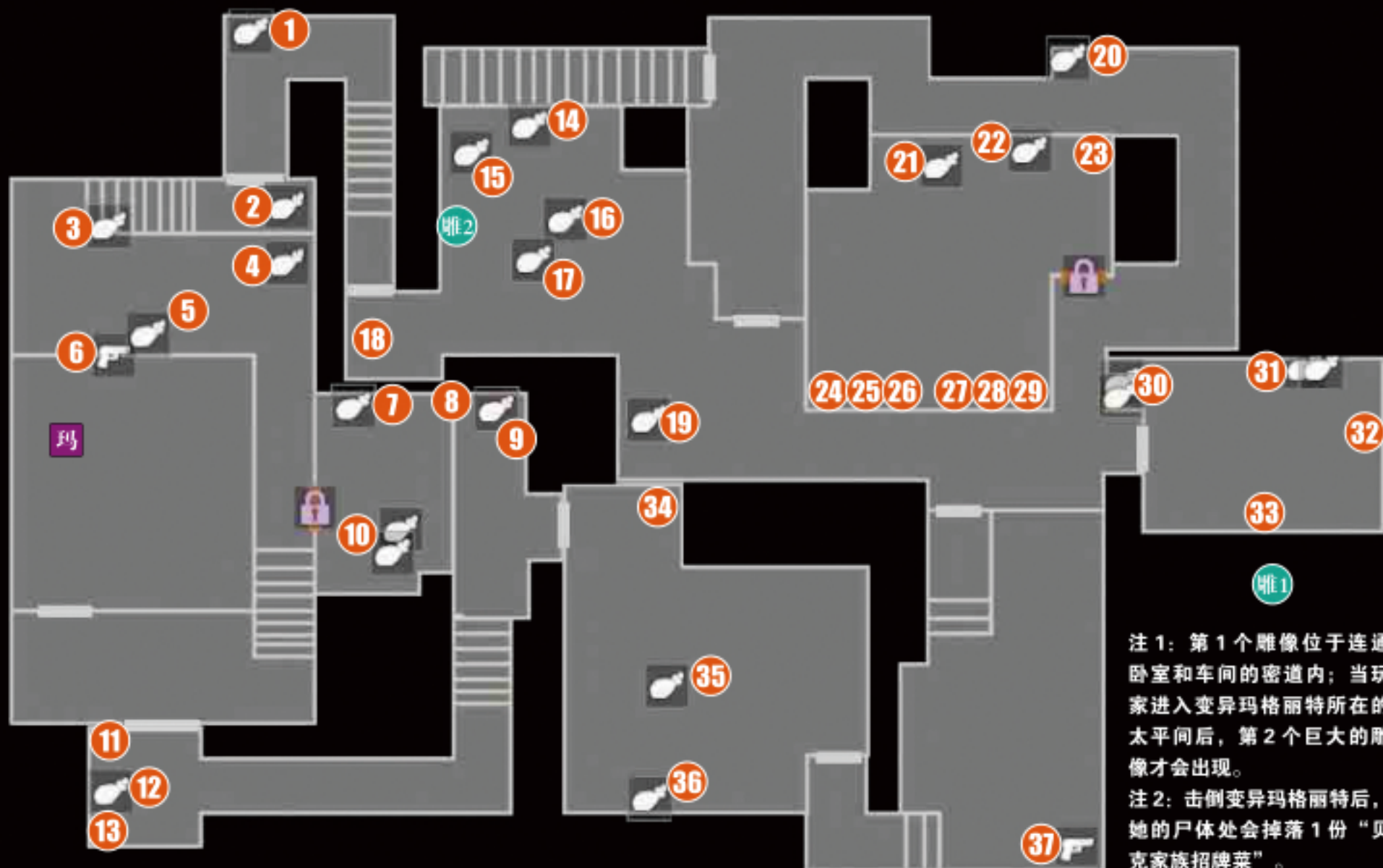
- ① 炖菜
- ② 药草
- ③ 手枪弹药
- ④ 垃圾
- ⑤ 急救药
- ⑥ 手枪弹药
- ⑦ 奶酪
- ⑧ 药草
- ⑨ 水果 + 蛋糕
- ⑩ 蓝色冲击枪
- ⑪ 火药
- ⑫ 蛋糕
- ⑬ 食糖
- ⑭ 手枪弹药
- ⑮ 垃圾
- ⑯ 手枪弹药
- ⑰ 药草
- ⑱ 急救药
- ⑲ 神经毒素弹
- ⑳ 香料
- ㉑ 手枪弹药
- ㉒ 水果 + 啤酒
- ㉓ 榴弹发射器
- ㉔ 廉价葡萄酒
- ㉕ 猎枪子弹
- ㉖ 蛋糕
- ㉗ 垃圾

■ 3楼

- ① 食糖 × 2
- ② 香料
- ③ 奶酪 + 蛋糕

■地下处理区

- 1 食糖
- 2 垃圾
- 3 炖菜
- 4 廉价葡萄酒
- 5 垃圾
- 6 红色冲击枪
- 7 垃圾
- 8 猎枪子弹
- 9 食糖
- 10 蛋糕 × 2 + 杜尔威葡萄酒 × 2 + 鸡肉
- 11 猎枪子弹
- 12 食糖
- 13 燃烧器的燃料
- 14 水果
- 15 鸡肉
- 16 奶酪
- 17 香料
- 18 猎枪子弹
- 19 食糖
- 20 香料
- 21 杜尔威葡萄酒
- 22 杜尔威葡萄酒
- 23 手枪弹药
- 24 垃圾
- 25 急救药
- 26 猎枪子弹
- 27 蛋糕
- 28 神经毒素弹
- 29 火焰弹
- 30 香料 + 奶酪
- 31 啤酒 + 廉价葡萄酒
- 32 增强的手枪弹药
- 33 燃烧器的燃料
- 34 增强的手枪弹药
- 35 食糖
- 36 奶酪 + 啤酒
- 37 燃烧器



注1: 第1个雕像位于连通卧室和车间的密道内; 当玩家进入变异玛格丽特所在的太平间后, 第2个巨大的雕像才会出现。
注2: 击倒变异玛格丽特后, 她的尸体处会掉落1份“贝克家族招牌菜”。

奖杯攻略

奖杯总数 51 铜杯 29 银杯 17 金杯 4 白金 1

白金难度	5/10
白金所需时间	20 ~ 25 小时
在线奖杯	无
最少通过关卡数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

《生化7》的正篇在奖杯方面设置的难度并不算高, 再加上熟悉流程后速通一次只需3小时左右, 因此整体耗时也不长, 最短2周目即可斩获白金。虽然“疯人院”难度相当硬核, 但是由于特典奖励可以跨难度继承, 这也在一定程度上降低了攻门槛。下面介绍比较稳妥的3周目白金路线, 注意要在多次通关的过程中, 选择不同的结局路线。

①以“正常”难度达成古钱币、文件、雕像全收集通关, 并观看所有的录像带。一些特殊条件类的奖杯, 也都在本周目完成。

②以“容易”难度同时达成4小时内、3次开箱、3次回复通关。

③以“疯人院”难度达成古钱币全收集通关。

正篇奖杯

- 生化溅落**
取得条件: 解锁所有奖杯
- 她还活着**
取得条件: 到路易斯安那旅游
- 孩子, 欢迎成为我们家的一员**
取得条件: 从客人的房子里逃出来
- 你逃不了的**
取得条件: 逃到院子里
- 去找阎王问真相吧**
取得条件: 揭开老房子的秘密

- 孩子, 你最好马上跑**
取得条件: 从贝克家逃出来
- 陷入绝境**
取得条件: 从船上逃出来
奖杯说明: 以上皆为流程奖杯, 在通关的过程中必定解锁。
- 夜之尽头**
取得条件: 达成结局1
奖杯说明: 在使用血清时选择救治米娅。
- 徒留回忆**
取得条件: 达成结局2
奖杯说明: 在使用血清时选择救治佐伊。
- 谨慎行事**
取得条件: 在“容易”难度下完成游戏
- 噩梦终于结束**
取得条件: 在“正常”难度下完成游戏
- 现在谁才是你亲爹?**
取得条件: 在“疯人院”难度下完成游戏

- 在关闭的门后**
取得条件: 自己关上一扇敞开的门
- 双臂举在空中**
取得条件: 防卫敌人的进攻
- 啊哈!**
取得条件: 仔细检查物品时获得某件东西
- 解锁大师**
取得条件: 用一把开锁器把东西打开
- 做得好**
取得条件: 把一个无关的物体放到阴影底座上
奖杯说明: 在解开光影谜题之前, 把任意一个非解谜相关的道具放到底座上。在主屋1楼的主厅、主屋户外西南角、老房子1楼的画廊都可以尝试解锁。
- 张开你的眼睛**
取得条件: 使用兴奋剂
- 在袋子里**
取得条件: 增加物品槽位



针对个人



取得条件: 用刀子除掉一个敌人
奖杯说明: 不用刻意去刀杀菌兽, 在老房子有很多变异巨大化的黄蜂, 刀杀它们同样能解锁。

砍、砍、
大力的砍!

取得条件: 用一把刀子清除门上的昆虫

奖杯说明: 在老房子有一些遍布着小蜘蛛的储物柜和门, 只需保持在极限距离用刀划(有判定时会有特殊音效), 将门上的蜘蛛清掉即可。

贝克夫人、
不用你管

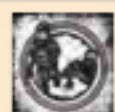
取得条件: 击退在老房子游荡的玛格丽特, 逼她逃跑

奖杯说明: 在老房子拿到“石雕像”后, 玛格丽特就会开始在地图上巡逻, 只要主动攻击并将其打跑即可解锁(主角会被掀翻在地)。由于即使击退也不会影响后续的BOSS战, 因此建议不想浪费弹药的玩家提前存档。

想活命的话
就给我滚

取得条件: 蹲下身子, 避开杰克用剪刀攻击你

奖杯说明: 在主屋地下处理区的太平间, 与杰克展开BOSS战时, 等他进入第二阶段换出武器大剪刀, 保持蹲姿避过横扫攻击或突进攻击都能解锁。



少即是多



取得条件: 一枪击中2个或更多的敌人

奖杯说明: 奖杯图标其实是误导, 并不需要找菌兽的麻烦, 在老房子遇到虫窝释出的蜂群时(玛格丽特也会召唤), 掏出猎枪喷一发即可解锁。



苍蝇拍



取得条件: 在玛格丽特扑向你的时候开枪击退她

奖杯说明: 在老房子西侧与玛格丽特展开BOSS战时, 她有时会趴在天花板上然后向玩家飞扑过来。用猎枪等大威力武器在她飞扑时将其击落在地, 看到她落地后在地面有挣扎动作才算成功。



这是辣丸子



取得条件: 将一枚遥控炸弹安装到敌人身上并引爆它, 将其除掉

奖杯说明: 在流程后期获得“遥控炸弹”时, 手持炸弹触发被菌兽扑倒在地的画面, 就能把炸弹安到敌人身上。普通菌兽和胖菌兽扑人前的准备动作, 都是双手向下的同时下蹲。



科学展览会第一名



取得条件: 制造所有内含化学液体、强烈化学液体的物品

奖杯说明: 必须在一次通关中完成, “补养品+强烈化学液体”制作出的神经毒素弹比较容易错过。容易/正常难度下, 在院子西侧的门边就可以找到补养品。

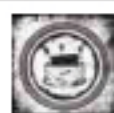


抓不到我



取得条件: 在不被玛格丽特发现的情况下, 完成“米娅”录像带

奖杯说明: 根据前文流程攻略的方式即可, 注意一旦被玛格丽特看到并触发警觉, 即使没被抓住也是无法解锁的。



提前离席



取得条件: 在5分钟内看完“生日快乐”录像带

奖杯说明: 想要尽快完成“生日快乐”的解谜必须省略非必要的步骤, 前文流程中的2、3、4步都是可以跳过的, 但是必须依靠人偶写出密码“LOSER”才能去输入, 否则调查密码门不会有反应。



是, 请倒带



取得条件: 在一次通关中观看所有的录像带



口袋里的鹌鹑



取得条件: 在“容易”或“正常”难度获得所有古钱币



疯狂的鹌鹑



取得条件: 获得“疯人院”难度的所有古钱币



细节决定成败



取得条件: 在一次通关中阅读所有的文件

他在这里、那里、
无所不在!

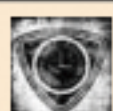
取得条件: 摧毁一个无所不在先生的雕像



无所不在先生



取得条件: 摧毁所有无所不在先生的雕像

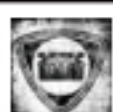


快让我离开这里



取得条件: 在4小时内完成游戏

奖杯说明: 4个小时的时限还算比较宽松, 熟悉流程的情况下选择容易难度尽快通关, 减少往返跑路的时间。此外还有一些可以回避的桥段——录像带1~3都不用观看; 刚刚到达主厅时佐伊的电话无需接听; 在老房子地窖拿到“石雕像”时不用管米娅; 在房车和主厅的两次卢卡斯的电话都无需接听; 录像带4最后无需调查笔记本电脑; 坠海剧情可按OPTIONS键跳过。



资源管理者



取得条件: 完成游戏而且打开物品箱的次数不超过3次

奖杯说明: 流程中必须开启物品箱3次——①进入试验区的密码门之前, 卢卡斯要求玩家卸掉身上的所有道具; ②离开试验区的密室后, 必须拿出“曲柄”、“D系列的手”以及武器才能推进剧情; ③米娅流程结束后控制的伊森是空手状态, 需要重新拿出武器。若是在面对巨型杰克和最终BOSS战时被击杀, 系统会直接给玩家管理物品的机会, 这是不计入开箱次数的。如果玩家想在一开始就拿出无限弹药等强力道具, 就得放弃上述第③次开箱, 用伊森一路跑酷, 直到最终BOSS战时故意Game Over, 从而获得取出武器的机会。



散步消耗它



取得条件: 只使用3个以下的急救药来完成游戏

奖杯说明: 药草也包含在3次的限制内, 因此用药性强的急救药最为合算。此外类固醇在提升血量上限的同时也能将血量回复到最大值, 使用它是不算用药的, 流程中的4个类固醇建议都要拿到。

第1弹DLC



命丧黎明前?



取得条件: 完成“噩梦”



杜尔威不眠夜



取得条件: 完成“惊魂夜”



妈妈的味道



取得条件: 完成“卧室”



捕鼠者



取得条件: 在“卧室”的一次通关中找出所有死老鼠



伊森永远不会亡



取得条件: 完成“伊森绝命危机”

第2弹DLC



天眼



取得条件: 完成“21点”



老千



取得条件: 完成“21点”的生存模式



知所进退



取得条件: 完成“21点”的生存+模式



蝴蝶效应



取得条件: 达成“女儿们”的坏结局



一种本能: 求生



取得条件: 达成“女儿们”的真实结局



不要让他苦等



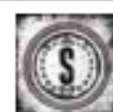
取得条件: 在“杰克55岁的生日”完成一个关卡并得到10分钟以上的时间加成



神奇厨师



取得条件: 在“杰克55岁的生日”拿每一种食物和饮料给杰克吃



最好的生日



取得条件: 在“杰克55岁的生日”所有关卡取得S以上的评价

HORIZON

ZERO DAWN

地平线 零之曙光

Horizon Zero Dawn

2017 年 2 月 28 日

售价为 398 港币

PS4

SIE

动作冒险

中文版

本地 1 人

无对应周边

文 稀饭 美编 NINA

就和本作公布之初大家感受到的那样,《地平线 零之曙光》的确是一款融合了多种游戏元素的作品,它有着一点《怪物猎人》的影子,又带着一点《质量效应》的印象(主要是对话轮的结构),在装备元素上甚至有一点点《魔兽世界》的元素,还向育碧的开放世界有所借鉴(类似爬塔的爬长颈兽)。这让本作的游戏元素看似显得很丰富,但又因为每一个都只是浅尝辄止,让人觉得有种意犹未尽的感觉。但不可否认的是,本作有着极其绚丽的画面和相当稳定的帧数,使用 PS4 Pro 运行时就更加美不胜收,功能强大的拍照模式也让玩家们能够用最理想的角度捕捉到游戏中最美丽的风光。这或许不是最完美的一款 PS4 独占游戏,但很有可能是近年来最具想象力、创造力和潜力的原创作品,在游戏结尾彩蛋留下的悬念,也让人禁不住期待续作的到来。但在大家开始想象亚萝伊的新冒险或是另一位闯荡这个末日后新世界的英雄前,还是让我们先来奉上这份完整的攻略,帮助大家白金本作,并体验它方方面面的魅力吧。

操作列表

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
△	物品互动
○	翻滚/减速(骑乘时)
×	跳跃/加速(骑乘时)
□	进入/脱离潜行状态
R1	轻近战攻击
R2	重近战攻击/射击(瞄准时)
L1	武器轮盘(长按)
L2	瞄准(长按)
R3	进入/离开Focus模式
L3	冲刺
OPTIONS	系统菜单
触控板	游戏菜单
方向键↑	使用药草
方向键↓	使用道具
方向键←/→	向左/向右切换↓键对应道具

进阶操作

滑铲

这是游戏公布时就大出风头的特殊移动手段，发动方式和大多数游戏当中的滑铲类似，奔跑时按下□键就可以进入这种状态。滑铲状态下玩家可以进行拉弓射击，如果有对应的技能“猎人反射”加持，还会进入时间减缓的状态。但虽说很帅，在游戏中玩家其实用上的机会不多，毕竟滑铲的持续时间仍然是偏短，没有技能支持时基本无法

用于长期瞄准，而就算有技能支持，玩家使用的武器如果是慢速武器，可能等拉满弓/弹弓时，滑铲的时间刚刚好结束，白白浪费输出机会。所以总体而言滑铲射击是个高手向的技巧，除了用于打击部分怪物的核心，大部分情况下并不那么有用——除非你觉得玩得骚比玩得稳重要。



跳跃射击

玩家在跳跃时可以举弓射击，但是能够射击的时间比较短，如果学习了技能“猎人反射”，则可以在跳跃射击时进入时间减缓状态。但

是和滑铲射击类似，就算时间变慢了，玩家拉弓需要的时间也相应变慢，所以最多也就是射一箭，只能说在特定时机当中有用，并不常用。



翻滚追击

近战特殊动作，发动方式就是在翻滚快结束时按下R1键，会发动一次地面横扫攻击，效果等同于

一次轻近战攻击，重近战攻击因为有一个明显的发招准备动作，所以无法发动翻滚追击。这个操作适用



于追击短距离内倒地了的敌人，除此之外笔者发现这招最大的用途是近战击杀那些身体太小连普通轻攻击都打不中的小型动物，例如兔子和老鼠。

无声攻击/覆盖指令

这两个动作其实就是暗杀和控制，前者需要学会技能“无声攻击”，后者则需要剧情解锁对应的功能。

以秒杀敌人，而且发动范围很广，并不需要离敌人太近，在对付人形敌人时也非常有效。

它们的发动条件就是在敌人没有察觉或是快要察觉的瞬间按下R1键/长按△键，前者会秒杀小型敌人并重创中型敌人，后者则可以控制机器为玩家所用。本作当中无声攻击很强，不但可



上方攻击

类似于其他游戏当中的落下攻击，在玩家位于高处而敌人位于下方时，



只要学会了技能“上方攻击”，就可以按下R1键，然后跳下去对敌人发动暗杀。这招可以秒杀绝大部分人类敌人和小型机器，并重创中型机器。

下方攻击

类似于其他游戏的攀爬暗杀，玩家在攀爬到场景边沿时，如果上方有敌人，则可以按下 R1 键进行暗杀。这招一般只能用来对付人形

敌人，而且玩家需要学习“下方攻击”技能后才可以使使用。可惜，在实际游戏当中，用到这个技能的机会非常少。



长距离翻滚

需要学会“闪避能力”技能后才能使用，发动方式就是长按 O 键，角色会发动距离比正常翻滚要远的闪避动作，可以躲过很多正常翻滚难以躲过的攻击。



专注

学会技能“专注”后解锁，发动方式为瞄准时按下 R3 键，玩家视角不但会进一步缩进来增强瞄准精度，时间流逝也会变缓。专注有一

个专门的专注槽，启动这个状态时专注槽会持续下降，耗光则脱离时间减缓状态。只要不使用专注能力，则专注槽会快速回复。玩家也可以在专注状态中通过放开 L2 键或是再按一次 R3 键来退出专注状态，但要注意只有在专注槽蓄满的情况下才可以再一次启动专注，所以主动退出惟一的好处是专注槽尚未耗空，可以更快蓄满并再次发动专注。



上弹/搭箭

本作中玩家使用的武器都不是现代武器，所以其实大部分没有弹匣这个概念，只有流星弓和撕裂弓需要用到 R1 键来上弹，但是在学会了技能“双倍命中”和“三倍命中”后，当玩家使用弓箭时，可以在瞄准状态当中按下 R1 键来上弹，其实就是增加箭支，“双倍命中”会让玩家能多搭一支箭，即同时

射击两支箭，“三倍命中”会让玩家能多搭两支箭，即同时射击三支箭。这个技能配合拉弓速度慢但是威力



高的神射弓非常好用，搭好三支箭一个射击打在敌人弱点部位上立刻就是几百的伤害，但是必须拉满弓，否则三支箭的落点会分散，无法产生集中打击的效果。另外在进行搭

箭之后，只要玩家不更换武器，就算脱离了瞄准状态，搭上去的额外弓箭也会保留着，下一次瞄准时无需重新搭箭。

重击

游戏中的重击并不是指重近身攻击，而是一般游戏当中的地面追击或处决技，只要玩家学会“重击”技能，并把小型和中型敌人打入倒地眩晕状态、用绳索发射器将其打入捆绑状态或是用电属性攻击让其陷入触电倒地状态，就可以靠近敌人按下 R1 键发动重击。重击的规则和暗杀有点类似，对于小型敌人和人形敌人基本就是一击必杀，而

对于中型敌人则是大威力伤害。视敌人的体型和种类不同，玩家能够发动重击的位置也有一定的变化，有时候判定还会失效，所以虽然是个非常实用的技能，但有时候表现不太稳定。而且重击如果没有杀死敌人，会立刻让敌人脱离倒地或触电状态，所以最好留到敌人身上的状态快消失时再靠近过去发动重击。



界面解析



1. 生命值
2. 草药槽
3. 当前任务
4. 方向标
5. 角色隐藏状态

6. 目前等级与经验值
7. 道具栏
8. 目前所用武器与弹药
9. 任务目的地与距离

道具栏详解

本作当中道具栏里总共有 8 个子项目，在有 RPG 要素的游戏里面也算比较多的了，不过实际上玩家需要使用的子项目一般

就是“武器”和“造型”，其他项目的内容一般都是需要在其他场合当中使用，这里只是略作说明。

武器

更换和查看玩家所携带武器的界面，玩家既可以在常规状态下更换武器转盘上装备的四个武器，也可以在战斗中进行更换。



造型

可以理解为游戏中的护甲栏，只不过本作当中的所有护甲都是成套的，一换就是整个角色服装外观一起换，没有更换单独部位的设定。本作当中的



造型一般都会提供一项或多项防御性质的属性强化，例如提高对某一种属性的抗性或是对近战/远程攻击的抵抗能力，总体而言只要选一个符合玩家自身战斗风格的造型就可以穿很久，不需要频繁更换。

改造

这里可以查看玩家目前拥有的改造部件，分为两个大类，线圈用于强化武器，织物则是用于强化造型。在大类之内还有不同强化方向的小分类，玩家可以通过改造部件的图标来辨认出其主要改造属性，例如闪电图案的线圈会强化武器的电击伤害。部分线圈拥有超过一项的强化属性，但是强化比例最高的会是其图案所代表的属性，其余强化属性的

强化比例会比主属性低不少。比较囿的是，本作把改造功能放在了角色界面的“制作”项目当中，所以玩家在这里只能查看自己目前拥有的改造部件或选择将其丢掉。



资源

游戏中最重要的项目之一，里面存放的是玩家在采集、狩猎野生动物和机器时获得的资源，用途多种多样，从最基本的弹药制作材料到能够换



购武器和造型的珍稀道具再到能够用于扩充背包和弹药容器的动物皮毛以及骨骼都包含在内。但是玩家不能够在这个界面制作弹药和道具，只能用于查看资源和将其丢弃。

宝箱

游戏当中大部分任务奖励的物品都是通过宝箱来发放，同时玩家在商人、人类敌人和机器怪物身上也会获得一些宝箱，开启后会随机奖励玩家一些资源和道具，有时候还会开出改造零件（名字是改造箱的宝箱必定会开出改造零件）。宝箱的最大特征有两个，一个是开出来的内容基本都是随机的，就连必定开出改造零件的改造箱里开出来的零件属性也是随机的，第二个是开出来的物资只要不从宝箱里取出来，那么就会一直留在宝箱里面，不会消失，也不会占用宝箱物品对应的背包空间。后一种特点在本作当中比较关键，因为物品堆叠数定得太小气，本作的背包空间——主要是资

源背包空间从来就没有够用过，而前期玩家为了保证自己在制作容器和购买武器或造型时有对应的材料，很多稀有素材都没法卖掉，背包空间极其吃紧，从而导致制作弹药材料存放量太少，有时候一场激战之后材料就不剩多少了，或是干脆打着打着没材料做弹药，这时候塞在宝箱里不占空间的物质就成了补充素材最佳途径。另外本作当中宝箱背包是没有容量限制的，玩家可以带非常多的宝箱在身上，不需要都急着把它们开掉。



特殊物品

剧情物品的存放地点，玩家除了查看之外无法对这些物品进行任何操作。注意，本作当中



有小岛秀夫新作《死亡搁浅》（也是使用《地平线 零之曙光》的引擎开发）相关的彩蛋，而兑换彩蛋的道具在拾取后也会显示在这里。

弹药

可能是道具栏里面最多余的一个项目，玩家可以在这里查看自己身上携带的弹药数量和能够携带的上限。问题来了，玩家既不可以丢弃这些弹药（虽然也的确没理由要丢），也不可以在这里制作弹药，而

实际上玩家是可以在武器转盘当中看到自己当前装备武器的弹药残余量的，这个界面的优势就是玩家能够同时看到没装备的武器的弹药残余量……问题是谁这么无聊非要跑来道具栏看这个啊……



● 陷阱和药水

或许是道具栏当中最让人崩溃的项目，正如项目所说，玩家可以在此查看自己身上携带的陷阱和药水，也可以在这里丢弃它们，然后——就没了。没错，你只能在这个栏目里查看和丢弃道具以及陷阱，不能够在这里使用！作为一款有 RPG 要素的游戏来说，这点实

在让人无力吐槽。总而言之，玩家们不能取巧，只能在被怪物追得上蹿下跳时抽空左右移动道具栏来选定道具使用，不能靠进入时间停止的角色界面喝药来“作弊”——哪怕这是个单机游戏。很好，这很《怪物猎人》。



制作栏详解

本作当中很怪的一点就是把很多能够直接融入到道具栏当中的项目都独立到了一个制作栏当中，所以这个角色界面项目的使

用率甚至比道具栏还要高一些，下面将详细介绍一下每个子项目的用途。

● 改造武器

前文当中提到过的改造部件就是在这个项目当中使用的，玩家在游戏中获得武器后，会发现它们大部分都拥有改造槽，用于镶嵌改造部件，而玩家只要在这个项目当中选择想要镶嵌的武器，然后在镶嵌界面当中选择要镶嵌的槽和要镶嵌的部件，就可以完成对武器的一次改造。在玩家没学会技能“修补工”之前，玩家的武器如果改造槽满了，那么想要换掉已经镶嵌的改造部件就只能用另外一个改造部件去替换，但被替换掉的改造部件会就此消失。但是在学会“修补工”后，玩家可以把改造部件从改造槽里拆下来装到其他改造槽或是其他武器上，用

改造部件替换一个已经镶嵌的部件时也只能把部件卸下来，不会让其消失。

注意，只有主属性是武器上现有属性的改造部件才可以被装备到武器上，例如一个强化火焰伤害的线圈可以被装备到任何猎人弓（有烈火箭）和暗影弹弓（有火焰炸弹）上，但不能装备到任何神射弓或战弓上（两者均没有火焰属性弹药），而副属性则没有这样的限制，一个强化 30% 火焰伤害和 10% 急冻伤害的强化部件可以装备到猎人弓身上，哪怕猎人弓并没有任何可以造成急冻伤害的弹药。综上所述，玩家在装备强化部件时可以只考虑主

属性对于武器的强化，副属性能够产生的强化能对应上是最好，对不上只要主属性合适也是可以用的，不用过分追求百分百对应强化。



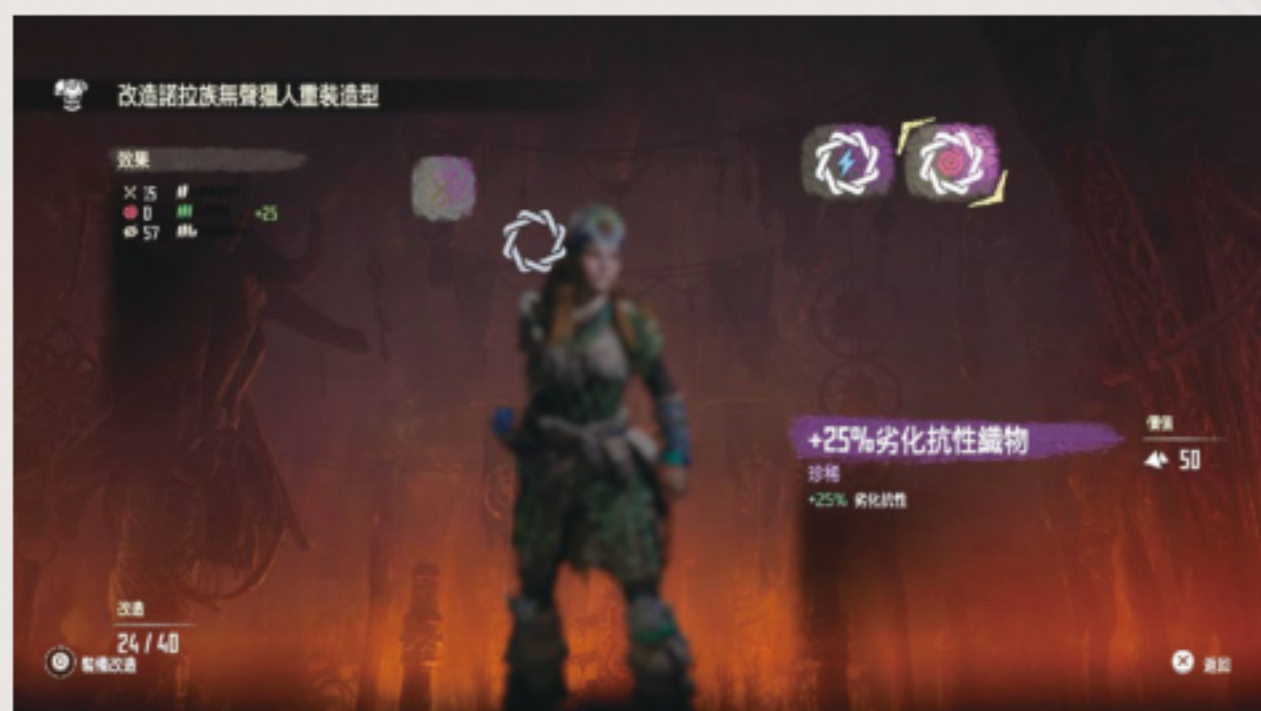
● 改造造型

规则和改造武器基本上是一致的，只是造型本身的属性种类相对少一些，而且没有武器那样的主属性对应限制，所有织物提供的强化属性都可以作用在造型上，哪怕造型本身是没有这个属性的，也可以靠强化来获得这个属性，例如一个原本是加 50 隐身属性的造型既可以通过装上 +20% 隐身的改造部件来强化这个属性，也可以通过装上一个 +20% 电击抗性的强化部件来获得 20 点电击抗性。

另外还要提一下，造型的强化加成方式和武器不太一样，在武器上面，强化一个属性的百分比是按面板数值来提升，你的原本攻击力是 100，强化 10% 就是 10 点，但因为造型可以把原本没有的属性无中生有，所以它的强化加成看似并不完全按照百分比增加，例如你先装上一个劣化抗性 +25% 的强化部件，你的劣化抗性会从原来的完全没有变成 25 点，之后如果玩家在另外一个改造槽插入一个提高劣化

抗性 10% 的改造部件，那么抗性会提升 12 点。按照这个增长比例来分析，那就是任何造型上没有显示的属性，都有一个 100 点的隐藏基本数值，所以一开始的 +25% 会让抗性提升 25 点，而当抗性在这个基础上再次提升 10%，那就是 125 的十分之一，即 12.5，鉴于游戏当中的数值不显示小数点，最后显示出的抗性增强就是 12 点。

只是令人感到很疑惑的是，部分属性计算时似乎并不完全按照这个逻辑，例如笔者试过用强化部件为一个没有近战抗性的造型增加 15% 近战抗性，这时候它的近战抗性的确提升到了 15 点，但是之后当笔者装上另一个近战抗性 +11% 的强化部件时，提升的属性却并不是目前的 111 抗性的 11%——即 12 点（小数点不显示），而是 10 点……所以这里面是不是还有什么迷之算法就留给各位学霸读者去参透，学渣如笔者就懒得计较这 2 点的抗性损失了。



● 陷阱和药水

制作陷阱和药水的选项，很多玩家可能会觉得既然我们可以从商人那里买，而且这游戏除了付钱（即金属碎片）还得自己准备材料，为啥还要自己做？嘛，答案在一开始比较显而易见，因为玩家自制的道具不需要花金属碎片，而且使用的材料和购买时用的也不一样，可以通过野外采集，富二代才会在商店买！但是随着玩家游戏进程推进，

资源口袋日益吃紧，而在买了所有的暗影武器之后玩家的金属碎片已经多得根本不知道该拿来怎么用的时候，这个显而易见的答案反而变成了一个很有启发性的问题，对啊，能买为啥要自己做？之后你会发现另外一个令你优越感爆炸的事实：穷 B 才搞 DIY，土豪只会买买买。综上所述，前期玩家最好多用一下这里的功能，后期等你拿到本作中

最强的造型织盾者装甲，你连掉个血都得花点心思才能达成，陷阱和药水是什么？别说自己动手做，你估计连身上带着的陷阱和道具都卖了，因为根本用不上啊！



● 携带容量

游戏当中玩家使用频率并不高，但是重要度极高的项目，玩过《孤岛惊魂》系列的玩家恐怕对此比较熟悉，因为这个容器制作系统基本上就是从这个系列身上借鉴过来的。玩家身上除了宝箱和特殊物品的携带容量没有限制，几乎任何能够获取的物品都有携带容量限制，而不出所料的是，想要扩充容量，需要花费素材。每一个容器都可以提升4次容量，每一次需求的素材都不一样，但绝大部分都是来自于野生动物上，高级的容器需要特殊素材才可以打造，即野生动物的皮和骨。但和《孤岛惊魂》不一样的是，本作对于素材的数量需求没那么高，但是作为代价，玩家也没法在杀死一只素材对应的野生动物后必定获得它身上的特殊素材，而是需要专门去刷，血统高贵的玩家说不定可以一次搞定，非洲人就请做好化身大自然之敌的准备吧。

在众多容器之中，最推荐早早升级到最高的自然是资源行囊，这是游戏当中位置最容易不够的容器，除此之外武器行囊最好提升到2级，应该足以装下玩家常规使用的所有武器，改造行囊也可以尽量改大，

不过后期玩家可能需要定期淘汰掉一些低品质的改造配件，不然还是会被装满。另外一个建议前期尽量改大的是药水袋，在玩家等级不高造型提供的防护力也不够强之前，除了勤采草药保持有足够的药草槽补血，药水也是一个很好的补充，有时候甚至是你耗光药草槽后的唯一生命补给来源。

至于武器弹药容器方面，个人建议玩家跟着自己的武器使用习惯走，并且要明白一个事情——大容量的武器容器比小容量的武器容器值得投资，因为后者的小容量意味着武器本身的单发弹药威力大或者效果强，而且玩家每次制作时能够做出的弹药数量更低，这样与其强行把容量撑大，不如边做边射，反正往往都不需要连射太多次就可以达成效果，例如用弹弓的属性炸弹迅速让机器兽进入属性异常状态。但是大容量的容器意味着武器本身的射击频率相对较高，耗弹量大，而且经常需要连续射击，充足的弹容量可以保证玩家攻击不容易断档，并且更容易在一次连续射击当中达成战果，最典型的例子就是擅长远程连射的流星弓。

● 移动

这个项目只有一个功能，就是制作在营火之间瞬间移动用的消耗性道具“快速移动行囊”，在前期这是一个不错的功能，但后期在玩家

买下可以无限次使用的“黄金快速移动行囊”后这个项目就完全废掉了。



武器指南

《地平线 零之曙光》当中的武器满打满算有10种，其中有两种是特殊武器种类，另外八种在中前期就可以全部买到，但珍稀级别的武器则需要在中期到达子午

城之后才可以全部买齐。武器本身的特征在道具栏的武器项目中可以查看，下文主要是说一下笔者自己的使用心得和感受。

● 长枪

玩家最早期就能够获得的武器之一，无法更换，也是玩家发动一切近身物理攻击和实行覆盖指令时所用的武器。虽然长枪无法更换，但这把武器会在剧情和支线任务当中获得两次强化，第一次是通过完成支线任务“母亲的脚步”来将长枪强化至“罕见”品质。而将长枪强化至“珍稀”品质则需要把主线任务推进到“崩垮山”并在任务最后阶段将赛伦斯的长枪与总覆盖指令结合。

这把武器在常规攻击当中的表现很大程度上取决于玩家的技能掌握程度，没有任何强化的情况下，它只适合在少数场合使用，而且威

力并不出挑，而在用技能进行足够的强化后，玩家可以在一些低烈度的战斗当中插入使用其攻击，甚至完全依赖它来对付一些小型甚至是中型的机器兽。但总体而言，长枪只能说是游戏当中的辅助攻击手段，比起用它直接攻击，还是留着用来发动无声攻击和重击比较靠谱，因为当你面对大型敌人和会飞的机器兽时，长枪的表现并不理想。



● 弹药

游戏中另外一个让人觉得很囿的设定，玩家可以在这个界面制作弹药，没错，就算此时玩家是在战斗当中也可以，你不可在道具界面里吃药，但你可以停下游戏做弹

药，而不需要打开武器转盘在时间流逝减慢的状态下冒着怪物的攻击做弹药……只能说开发者们或许认为做弹药的优势比起喝药要小得多，所以在这方面放宽了规定，所以玩家们如果碰到非常棘手的战斗，也可以考虑放弃一点战斗的流畅性，用进入这个界面的方式补充弹药，可以进一步提高战斗的安稳度。



● 猎人弓

这是游戏最早期玩家就可以使用的弓箭，也是最均衡的远程武器。它拥有不错的射速，但是默认的弹药猎人箭威力在没有强化过的情况下比较一般，没有射中弱点的情况下无论是对人类敌人还是对机器来说威胁都很有限，只能靠着精准的

弱点打击或是高速的连射来弥补。另外一种弹药火焰箭有着更低的威力和只能算是勉强及格的火焰伤害，多数用于配合射速把敌人打进燃烧状态，或是用于引爆机器裸露在体外的燃料罐。但是在买下暗影猎人弓之后，这把弓成为了一个非常不



错的常规武器，因为其解锁的新弹药硬尖箭不但威力翻了一倍多，还有着颇高的撕裂属性，和较强的打击硬直，无论是用来拆机器的元件还是直接打击弱点都有着良好的表现，采用搭箭的方式射击时伤害收

益也非常理想，配合“专注+”和“快速上弹”技能后这把武器可以在专注状态时间内射出四次拉满弓的精准射击，在中近距离交战时可以很好地通过打击弱点来重创或消灭敌人。

● 绳索发射器

游戏中玩家早期就可以得到的枪械，或许是游戏当中最实用的武器之一，但是前提是玩家得拥有充足的电线资源供应，因为它的弹药消耗比较高，而制作其发射的绑绳弹药需要花费大量的电线。先说用途，这是一把能够通过发射绳索到怪物身上并将另一端固定在地面上来限制其移动的枪械，它的价值就在于对绝大部分机器都有着极佳的限制移动效果，而当它们不能移动时，玩家就可以从容地瞄准它们的弱点进行打击，又或是从容布置陷阱和绊索。在此之上，绳索发射器射出的绑绳还有一个很赞的特点，就是如果在其生效期间玩家不对怪物造成大威力的伤害，那么绑绳的持续时间就不会缩短，这意味着玩家可以依靠这个武器分化敌人，捆住两个然后集中火力打击一个，等被打的挣脱绑绳时，另外一个被束缚的时间可能都没消耗完一半。另外因为只要玩家不对机器造成大威力伤害就不会严重缩短束缚时间，

玩家可以使用不产生伤害但是有极高撕裂属性的武器剥离怪物身上的护甲，暴露出它们的弱点，让玩家更容易对其发动致命打击。

绳索发射器的弹药看似只有一种，实际上其类型会随着武器的品质提升而更改，少见品质的绳索发射器发射的是轻绑绳，罕见品质的卡尔加绳索发射器射出的是中绑绳，珍稀品质的暗影绳索发射器射出的是重绑绳，轻绑绳只能控制住小型机器，中绑绳可以控制住小型和中型机器，重绑绳可以控制住所有的机器，只是持续时间不尽相同。

另外大家要记得，绳索发射器在打空之后会有一个等待绳索回收的射击间隔，所以尽量不要打歪，另外因为毕竟射出的是后面连着发射器本身的绑绳而不是纯粹的飞行物（例如弓箭），所以绳索发射器的攻击范围是比较短的，需要靠近敌人后再使用，对付在空中的敌人则需要将它们引入低空飞行的状态后才能击中对方。



● 战弓

传统弓类武器当中定位最尴尬的一把，攻击力是所有类型弓当中最低的，完全以属性输出为主打。但令人蛋疼的是，这把弓的射速竟然比基本上以物理弹药输出为主的猎人弓还要慢，只比大威力大回报的神射弓要快一点，而在弹药携带量和制作量上则和神射弓持平，所以绝大部分情况下战弓是用来打属性异常状态和引爆燃料罐，并非是一把可以用来主攻的武器。它的弹药当中电击箭和寒冰箭定位类似于

猎人弓的烈火箭，完全以属性输出为主打。但是在获得珍稀品质的暗影战弓后，玩家会解锁游戏当中最具战略性的弹药之一：劣化箭。这是一种完全不会造成伤害的箭，但是能产生类似于对怪物进行覆盖指令的效果，让其攻击其他机器，从而让玩家摆脱被围攻的局面。劣化箭的控制效果是暂时的，持续时间结束后机器会恢复正常，而且如果在劣化持续的时间里机器受到玩家攻击，也会对玩家进行反击。



● 神射弓

传统弓类武器当中的“狙击枪”，大威力，拉弓时间长，攻击回报高，而且战斗力成型早，是一把可以用来当作前期主攻手段的武器。神射弓的弹药当中在少见品质时就能使用的精准箭是游戏当中物理伤害威力最高的箭类弹药，对于许多小型机器来说只要拉满弓射准弱点就可以直接一箭秒掉，如果玩家用改造配件进一步提升威力，就算是精锐类别的人类敌人也是能够一箭爆头搞定，如果敌人再硬一点也不怕，配合技能“三倍命中”一次射三支精准箭到弱点上，威力更是惊人。但射速和制作精准箭时需要消耗大量电线限制了这把武器的表现，较低的射速和不拉满弓会让箭的射点偏移这两个特点也对玩家在战斗中的精准射击技巧提出了更高的要求，所以前期玩家使用神射弓的时候推荐走潜行狙击路线，正面交战时则需要配合专注技能来射击，直接实时射击的命中率一般会很感人。

在玩家获得卡尔加神射弓之后，会解锁另外一个重要的弹药：撕裂箭。它不会造成任何伤害，但是在射中怪物身上后一秒左右就会爆出一圈小范围的冲击波，如

果冲击点附近有机器兽身上的元件，有很大几率可以直接将元件从机器身上扯下来，是削弱后期像是雷霆牙这种浑身武装到牙齿的机器时最好的手段，射得够准的撕裂箭可以直接拆掉它身侧的两个圆盘发射器和头部两侧的大炮，让它只能用近战来和玩家对抗。另外游戏当中机器的不少弱点部位是被护甲给覆盖住的，撕裂箭只要射得够准，可以有效地拆除掉这些护甲，让玩家能够准确地杀伤机器，或是使用特定的属性箭直接引爆裸露的燃料罐。

最后当玩家获得珍稀品质的暗影神射弓之后，会获得新弹药收集箭，但和神射弓的另外两种弹药比起来，这个弹药表现平平，威力不高，也没有很强的撕裂属性，只是能够在打下怪物身上的元件时获得额外的资源奖励，但其实比例不是很高，总体而言是个存在感比较弱的弹药。



● 弹弓

游戏中两个弹弓类武器当中威力较低的一个，但其本身的定位就不是用来打伤害，而是用来打属性异常状态，其发射的属性炸弹产生的都是小范围的属性爆炸攻击，针对怪物的弱点使用时收益非常不错，但如果作为主攻武器使用，较低的弹药容量（升到最高也只有12发）和较低的弹药产量（学会“弹药工匠”技能后每次也只能做3发）都会让其攻击频率变得很捉急，而且除了火焰炸弹在持续伤害方面收益尚算可以，其余两个弹药的直接杀伤力都比较呵呵。

综上所述，弹弓基本上就是用

于造成属性异常效果，后期玩家给武器进行一定改造来提高属性输出之后，一般一两发炸弹就可以起效，之后就可以换上其他高威力武器痛打敌人，用不着继续使用弹弓了。

另外提一下，弹弓的射击逻辑和弓箭不太一样，一来射击路线是抛物线，二来射击的距离是跟拉弓时间有关的，拉得越满射得越远，所以在近身被机器缠住时不要太费心拉弓，直接对准身前盲射就好，反正是范围效果，就算没有直接命中也是能够让机器身上产生属性异常效果的。

痹状态，方便玩家对其布置下一步攻击，只有大型机器和抗性强项为电击的机器才不怕它的影响。爆破引线的威力其实很不错，但是因为绊索生效机制的问题，很难发挥出作用，暗影绊索发射器专属的弹药

火焰引线也是类似的问题，本身产生的火焰属性比弹弓的火焰炸弹要高不少，但实际上能够在战斗中产生作用的机会不多。更何况这个武器有个类似绳索发射器的死穴——弹药太耗电线啦！

● 流星弓

一把挂着弓的名字但横竖看起来就是个原始风格诸葛连弩的武器，攻击方式类似于弓箭版的半自动冲锋枪，一次射击会连射5发弩箭，但是散布极广，一般除了贴身射之外根本不可能同时命中一个地方。流星弓使用的也是类似枪械的机制，有一个25发的弹匣容量，所以最多可以连续射击5次，而且其上弹速度也非常快，可以说是游戏里面使用手感最接近枪械的武器。说完了特点，先说说缺点，前文就提过，流星弓射击散布很广，广到什么程度？这弩箭从武器里射出来的时候就是分散的，两米不到的距离后弩箭之间的距离已经超过了两厘米，所以虽然它看着像是冲锋枪，但其实玩家最好把它当霰弹枪用。但如果说是霰弹枪嘛，流星弓的威力又比较捉急，基本弹药金属弩箭单发威力甚至比猎人箭还要低三分之一，而且因为没法精准打击，有时候一次射击5发弩箭全部射在有伤害减免的机器护甲上，那伤害数字简直

辣眼睛。另外两个弹药电击弩箭和急冻弩箭就更可怕了，威力低得很符合属性箭的特征，但属性输出又低得很符合流星弓弹药的特点。而且这武器最恼人的地方是因为游戏机制的关系，玩家没法腰射（即一般FPS或TPS中不按L2键直接按R2键对敌人射击，但在本作当中这会变成发动重近战攻击），起码是得进入瞄准状态后才可以射击，所以使用时的灵活度比起霰弹枪来说大打折扣。

不过缺点说完了，流星弓的优点其实也是它的缺点所在，如果玩家肯靠近怪物孤身犯险直接迎面怼，它瞬间爆发的杀伤力和压制力是绝对超过了其他武器的，而玩家只要配合上专注状态或是在学会“猎人反射”后于滑铲中进行射击，也可以一定程度上进行较为精密的弱点打击，所以在后期玩家获得抗打击能力极强的造型“织盾者”之后，也可以考虑选择使用这种武器来主攻。



● 爆破弹弓

游戏当中最顶级的大杀器，攻击威力冠绝所有武器，基本上就是一个简化版的榴弹炮，最基础的爆破炸弹就有不俗的杀伤力，而且因为爆炸范围不小，自带击飞和产生硬直的效果，用于对付人类敌人和机器时的效果都相当不错。卡尔加爆破弹弓解锁的粘性炸弹应该是游戏当中威力最高的弹药了，效果等同于其他游戏里的粘性手雷，需要黏着在物体上并且等待一段时间才会爆炸，但是威力和停止作用也

非常强，而且因为延迟爆炸的特性，玩家可以对绳索发射器束缚住的怪物放心地大量地射击黏着炸弹，黏着这个行为本身是不产生任何伤害的，也不会缩短绳索的束缚时间，而等玩家黏着的第一个炸弹爆炸时，玩家起码都在敌人身上黏了五六个炸弹了，连大型机器估计都被炸得够呛。

相比起来，暗影爆破弹弓解锁的近距炸弹表现反而不是太突出，它的威力甚至不及爆破炸弹，惟一



● 绊索发射器

算是和绳索发射器有点亲戚关系，但是两者的使用逻辑不太一样，绳索发射器算是主动限制手段，绊索发射器最多只能算是半主动手段，大部分情况下玩家只能是在地面上设好绊索，再引诱敌人走上去。虽然在出其不意的伏击方面绊索有一定的优势，但是在实际使用时，它有一些很明显的缺点，一个是设置绊索需要两次射击，才能够拉出一个绊索，而战斗中玩家往往在怪物的攻击当中只能找到射击一次的机会，所以还得射一发躲一下地设置绊索，另一个是绊索不能直接设在怪物脚下，起码在两个绊索点连接完成之前怪物的脚不能挡在绳索的连接路线上，不然就会设置失败，

第一个绊索点会维持在原地，但第二个射击的绊索点得重新设置，白白浪费一次射击机会，最后还有一个问题，就是机器怪物不是智障，你可以用绊索阴它们一两次，但之后它们就会学乖了，竟然还会躲着地上的绊索来攻击玩家。另外因为这个武器和绳索发射器机制有类似的地方，所以也有一个共通的缺点：它射出去的是带绳索的弹药，不是箭，所以有射程限制，而如果射到了绳索无法到达的地方，也会有等待绳索回收的射击间隔。

综上所述，绊索的使用场合就显得比较有限制，一般只推荐用来阴一下尚未进入战斗的机器和人类敌人，进入战斗后就不太建议拿出来了，还不如直接换用绳索发射器来得实在。三种绊索发射器的弹药当中，最实用的应该还是电击引线，大部分机器在被绊到之后都会立刻进入到电击麻





的优势是炸弹本身是触发式的，如果落在地面上并不会爆炸，只有在触碰到敌人，或是有敌人踩上去后才会引爆，所以它其实就是个原始风格的感应地雷，而且还是在地面上存在时间超过一定时限后会消失的地雷，只适合和绊索配合步地雷阵，在战斗中使用表现不算很出挑。

当然，爆破弹弓有着和弹弓一样的缺点，弹药容量低，最高只有12发，同时玩家也只能一次作出3个炸弹，所以个人建议留着在怪物倒地无法反抗或露出弱点时用来火力全开痛打落水狗，或是用来欺负一下难以对抗爆炸的人类敌人，其他时候还是别用太多比较好。

撕裂弓

需要完成支线任务“猎人的埋伏处”后才能得到的武器，全游戏就这一把，而且不能够进行改造。撕裂弓只有一种弹药，就是撕裂弓炸药，效果类似于用枪械射击方式产生作用的撕裂箭，射击后会对敌人射出一道气流，其进行路线上碰到的机器元件和护甲如果抵抗力不够高，会从机器身上直接被撕下来。

但因为射击产生的影响范围没有撕裂箭大，而且影响距离相对较短，撕裂弓只适合和怪物进行中近距离的缠斗时使用。另外这种武器其实是没有杀伤力的，但是因为游戏机制中只要怪物本身的元件被剥离就会受到伤害，所以这个武器在对付容易被其攻击完全覆盖并且一瞬间被剥离所有元件的小型机器时效果



很强，分分钟就可以将其元件剥干净。但是对于大型机器来说只能算是剥离护甲暴露弱点的好帮手，并不能产生决定性的杀伤效果。



游戏心得

鉴于本作是中文版，所以很多游戏要素都配有专门的说明，所以本次系统方面稀饭我只提供个人一路玩下来的一些心得，帮助大家更顺利地进行游戏。

推荐技能

游戏中有三系技能：潜行者、勇者和觅食者。前两系的倾向应该都体现在了名字上，而觅食者基本上是一个辅助性的技能树，但其实也是游戏当中非常实用的一个技能树，因为本作当中玩家需要大量的资源来用作制作弹药和购买装备，所以这一个技能树上最右边的四个技能都是必点的，它们分别是：“采集者”——提高玩家找到的天然资源数量，“寻宝”——搜索机器残骸时会找到额外资源，“弹药工匠”——消耗相同的资源但做出更多的弹药，“寻宝+”——搜索机器残骸时获

得额外资源几率提高。

除此之外为了保证玩家的战术丰富度，潜行者技能树中的“无声攻击”和勇者技能树中的“专注”都要点出，效果在上文的进阶操作部分已经有介绍。“重击”和“击落”配合，能够把玩家打造成一个强大的近身战猎手，因为后者可以提高玩家重近战攻击击倒敌人的速度，方便玩家发动重击来追击。“双倍命中”和“三倍命中”则是专注于射击方向的玩家必备的技能，可以产生类似狙击枪的效果，配合上“专注+”的延长专注持续时间效果和“快速上弹”

的专注期间拉弓速度加快会更进一步提高威力。

另外推荐在游戏的中前期就学会“闪躲能力”，长距离回避在后



期对抗强力的中型和大型敌人时会非常好用。而觅食者最左边一栏技能需要在取得覆盖指令装置之后才可以开启，其最实用的技

能却是在最下层，可以在玩家没有坐骑时，直接召唤出一匹已经受控制的坐骑，省下了找坐骑和被迫用腿赶路的时间。

狩猎心得

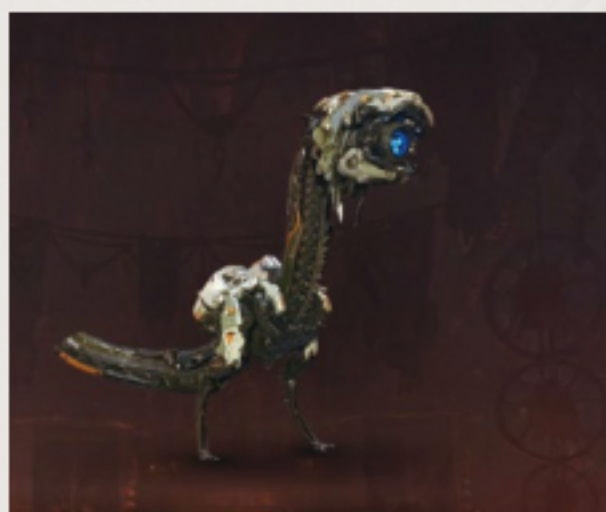
本作中不算上机器被劣化的版本，共有25种机器，听起来不算少，但是如果不算上只能说是“亚种”的版本，只能算有十多种机器，虽然也算不上少，但比起游戏本身的庞大世界观来说，的确是显得有点单薄，个人只能认为是开发组还是在为推出续作

而有所保留。当然，就算机器不多，但是其中有挑战性的还是不少，所以在系统这部分最后，笔者会结合游戏中的机器数据和自己的战斗经验，给出一些对付机器的心得，希望能够帮助各位玩家迅速成为熟练的机器猎手。

PS：正如前文所说，部分机器只能算是另一个的机器的亚种，其攻击方式是非常类似的，所以会放在一起解说。

守视者/红眼守视者

前者是游戏当中最弱小的机器单位，战斗力最多也就威胁一下前期的玩家，后期基本上不会产生任何威胁。它的攻击包括破绽颇大的飞跃攻击，发动动作较为突然的甩尾攻击和“瞎狗眼”的眼部闪光，而红眼守视者会在这个基础上增加一个眼部聚焦锚射攻击，但并不常使用。因为在守视者出现的区域往



往都有草丛，对付它们前期最安稳的方法就是用无声攻击，一招就可以将其暗杀，后期玩家的武器威力

提升后杀法就更多了，但个人建议还是用最简单的杀法：一箭爆掉它的眼睛。

群体出现，但是被拉远后经常会只有一两只跟上玩家的脚步，所以拉开距离后和它们交战会很容易各个击破。同时它们对于近战攻击的

抵抗能力就只比守视者好一点，也会很容易被击倒，方便玩家迅速用重击消灭它们。

● 昂步者/广头兽/冲撞者

三大坐骑机器，攻击方式也是颇为类似，其中昂步者是最胆小的，一般只会在目击玩家后逃走，而如果选择攻击一般就会用旋转踢击，但因为攻击时间太长破绽太大，不容易命中玩家，反倒是抬腿前踏因为动作快距离远，需要提前侧向闪避，不然会被击中。广头兽习性和昂步者类似，只是加了一个冲撞攻击。冲撞者的招式组合也是和广头兽一样，但是性情更凶猛，会主动攻击玩家。这三种机器的弱点都是背部的燃料罐，而且弱点属性都是火，不过后期地图中的这三种机器背上的燃料罐都会外包一层护甲，一般需要打破护甲才能比较方便地攻击到燃料罐。而玩家也可以选择

在击破护甲后立刻用火焰箭击穿燃料罐，一段时间后它们就会发生一次大范围爆炸，本身也会受到重创甚至被直接炸毁。鉴于它们都是群体性出现，而且广头兽和冲撞者有时候还会对玩家进行集体冲锋，所以虽然它们单个很好对付，但是还是建议用远距离弓箭打爆燃料罐秒杀的方式处理掉。



● 长腿兽

中期开始出现的机器，攻击手段比起一般机器要更丰富一些，既有声波爆破攻击这种异常状态型的范围手段，也有攻击距离颇远的跳跃砸击，有时候还会配合机翼发动带三向火焰喷射的冲锋攻击。而且它会在刚察觉到玩家时蹲下使用警报讯号天线召唤援军，算是比较讨厌的一种敌人。对付它的方法还是不少，但最简单的肯定是针对其不耐电击的弱点，直接用电击属性攻击，然后用最大火力击打它胸前的震动囊，不但可以在打爆后停止它烦人的声波攻击，还可以用爆炸对

其造成不小的伤害。之后尽量拆掉它的天线和机翼，只剩下跳跃攻击的长腿兽就比较好对付了。

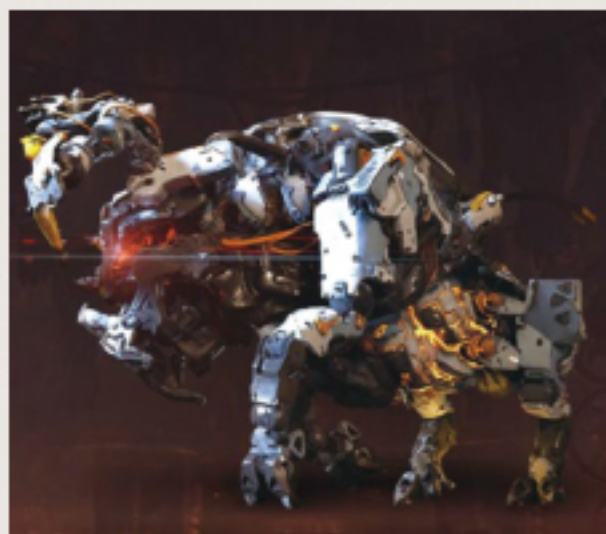


● 践踏者

中期出现的重型敌人，最大的特征是会群体出现，而且本身看似是强力近战单位，但却精通远程和范围攻击手段。践踏者最基本的攻击手段是冲撞攻击，追向性不错，但还是可以躲避的。不过它的挖掘角攻击很烦人，是用角直接挖掘泥土并甩出一次带有一定追向性的地下冲击波，单独一只发动时不算难躲，可这些家伙一般是两三只一起出没，当你在躲避第一个冲击波的硬直时，下一个就显得不太好躲了。相比起来它的范围火焰爆炸还不算难躲开，毕竟玩家大部分时候也肯定不会选择留在它们身边。

对付它们最好的突破点其实是在背部的动力电池上，如果玩家能够先手快速对着背上的三个电池都来上一发电击箭，等着电池爆炸后产生的电击麻痹践踏者，然后迅速

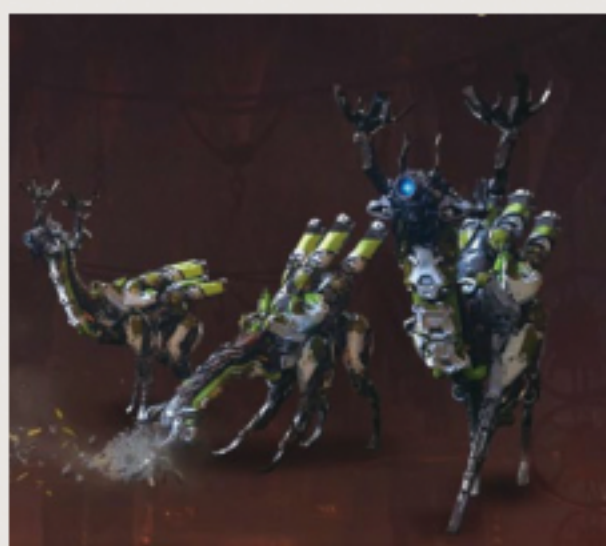
用重火力打爆它腹下的处理器，产生的大范围火焰伤害会对践踏者本身和附近的其他机器造成大威力的伤害，最后快速拆掉它的两个挖掘角避免它发动远程攻击，这时候践踏者不死也是半残了，对准眼睛来两箭应该就可以解决它。如果玩家还是觉得它们太不好对付，建议可以试试绳索发射器，但记住起码是中绑绳才可以控制住践踏者。



● 草食者/长角兽

游戏中的采集系机器代表，草食者是最弱小的，绝大部分情况下不会攻击玩家，被逼急了也只会采用甩头攻击或是“小蹄蹄捶你胸口”来试图打飞玩家并创造逃跑机会，而长角兽则会比较有攻击性，被攻击的那一只除了用草食者那两招反击，也会试图用追踪性不错的撞击来攻击玩家。但总体而言它们是机器生态链当中的弱者，最大的原因就在于它们背后的燃料罐，草食者是完全裸露的，长角兽背部上方的两个是勉强算弱点的金属容器，但下方的两个燃料罐也是裸露的，非常容易遭到攻击。所以对付它们的方法很多，例如最标准的一招是直接对准燃料罐中央射一发撕裂箭，四个燃料罐被扯下来时产生的伤害

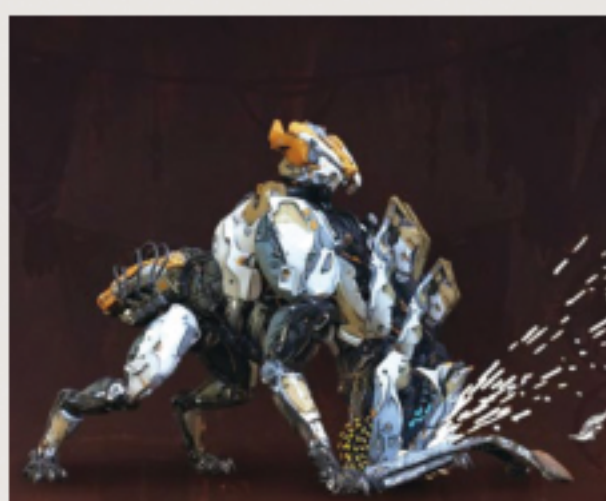
足以秒杀草食者，长角兽也往往难逃一死，而使用属性箭引爆燃料罐也可以快速杀死它们，而且因为它们都是群体性出现，还可以对附近的其他同类产生惊人的范围伤害，这时候玩家再引爆一个草食者/长角兽，就可以收获一大片被摧毁的机器。



● 破坏者

最弱小的主动攻击型机器，几乎一碰到玩家就会展开进攻，本身的攻击方式也出乎意料地能够远近兼顾。近身时它会发动快速的飞扑爪击和冲刺噬咬，远程时则会发动口部的激光扫射。不过这些攻击都并不难躲，毕竟它的体积偏小，攻击范围受到了限制。而当它找不到玩家所在位置时，还会使用背上的雷达扫描附近的区域，寻找玩家的踪影。但因为雷达和它背后的动力电池都是非常明显的弱点，熟练的

玩家可以靠着精准打击这两个部位来对其产生重创，并顺便产生硬直来中断它的攻击动作。破坏者一般



● 锯齿兽/清野兽

两只中型猫科生物式的机器，行动方式非常类似，只是弱点分布有所差别，前者只有近战攻击，而且体型庞大攻击范围广，在没有学会“闪避能力”技能之前，玩家的翻滚需要一定的提前预判，不然很可能是滚了也没法躲过它的扑击。而后者使用扑击的同时也会不时使用背上火力极强的清野者大炮轰击玩家。对付它们最好的方法就是用绊索发射器的电击引线或是绳索发射器的绑绳将它们控制住，然后对付锯齿兽可以迅速打破它腹部装甲并对燃料罐射击火焰箭，再立刻躲

开，爆炸的燃料罐会重创锯齿兽，之后玩家可以继续用火属性攻击猛打锯齿兽，光靠燃烧的持续伤害就



可以搞定它。至于清野兽，只要赶紧把它背上的清野者大炮打下来然后捡起来对它一顿猛轰，这种威力令人难以忍受的武器在对付它自己时效率也很惊人。除此之外玩家还

要小心这个机器那追向性非常强的飞扑，简直到了机器反过来预判玩家行动的地步，要看准了再躲，不然肯定中招。

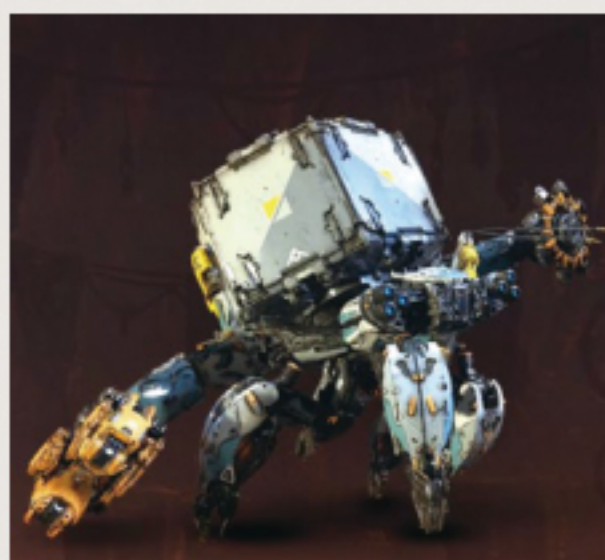
是直接猛攻它的头部，很快就可以将其杀死。如果是遇到追踪者围攻，最好赶紧换上爆破弹弓来个大范围轰炸，尝试直接把它们给炸出来。另外和追踪者缠斗时记得小心地图上的地雷，虽然不容易踩中，但是

中了之后威力可不低。此外还要记得，不要对在悬崖上埋伏的追踪者用什么大威力攻击，它们这时候处于很赖的无敌时间，攻击是不管用的。

● 壳行者

一种非常有意思的机器，本身战斗力颇强，既有左手的盾爪对抗几乎所有正面攻击，也有右手的闪电枪远程攻击，近身的时候还可以用飞扑来攻击玩家，或是用腹下的发电机发动大范围电击。但是它本质上是个货运机器，所以背上的货箱就是它的罩门，玩家可以先手打掉它背上的货箱架然后躲到一边，壳行者在一段时间后会回收货箱，但因为缺乏架子支撑，它只能使用右手的闪电枪去扶住货物，失去了远程攻击能力，这时候玩家要趁其试图攻击并消掉盾爪的护盾时把盾爪打烂，再对其腹部处的发电机猛攻，就可以产生一次大范围的电击并重创壳行者，最后再对着它头部来两箭就可以解决问题。而如果玩家嫌麻烦，可以直接上撕裂箭，这

种弹药可以轻松撕裂壳行者的闪电枪和盾爪，之后对方就毫无防护，可以被玩家从容击杀了。另外盾爪虽然对于远程攻击有不错的防御力，但并不擅长对抗近战攻击，玩家遇到壳行者举着盾冲过来的时候可以直接正面冲过去用轻近战攻击戳它的盾爪，逼使它消除护盾。



● 火焰风背兽/急冻风背兽

两个属性的风背兽其实除了燃料罐和食道还有货物囊里装着的物质不一样，其实行动模式是完全一样的，分成两种机器显得有点水。在前期来说，风背兽是比较不好对付的，因为他们有着近身的环回喷射，中程的持续喷射和远程的单发喷射，算得上是没有攻击距离上的弱点，更何况其实它们也有一些颇为霸道的近战攻击，算得上是前期玩家遇到的比较难对付的机器。但是只要玩家拥有威力较大的武器后，就会发现这些家伙其实浑身都是弱点，毕竟它们背部的货物囊和头部下方的食道体积都太大，很容易会被攻击到，而如果玩家攻击威力够高，可以快速打爆这两个部位，在产生大范围属性伤害的同时也对风背兽自身产生不低的伤害。而如果

玩家在打爆这两个部位之后还没有杀死风背兽，除了针对它们的属性弱点下手，还可以用绊索发射器的电击引线让其陷入麻痹，然后绕到侧腹部打破护甲并攻击里面的燃料罐，或是干脆用同属性的箭将其引爆，产生的爆炸威力绝对足够杀死风背兽了。另外记得在和它战斗时保持在远距离周旋，毕竟它的攻击当中，远距离的单发喷射算是最好躲的了。



● 追踪者

比较麻烦的一种机器，因为它喜欢埋伏和安放地雷，最狠的就是还会隐身。因为追踪者弱电击，本身背上作为远程大威力攻击手段的飞镖枪比较容易被弓箭命中，所以玩家对付它最好的方法就是先在身边设几个电击引线，然后用撕裂箭或是高威力的弓箭远程攻击追踪者，

逼他现身快速打掉它的飞镖枪，它就只剩下近身攻击手段了，而这时候它靠过来碰到电击引线，因为本身就弱电，很容易会陷入麻痹，玩家需要趁机拆掉它身侧的隐身装置，之后的追踪者就是一个比较灵活的近战单位而已，躲好它的扑击，看准机会打上更多电击属性攻击或

● 闪光鹰

烦人的小型飞行单位，单个威胁不大，但是数量一多来个空中冰冻喷射轰炸和俯冲攻击连招很容易把人打得无法招架。个人最推荐对付它的方式还是等待它落到低空时，直接进入专注状态对其发射两发绑绳，可以直接把它拉到地上，之后换上爆破弹弓对准其头部射击三四发黏着炸弹，然后就不用管了，虽然第一发炸弹就可以让其摆脱绑绳，但是随后的爆炸会把这个血不厚的机器快速杀死。对于自己预判能力和准头有信心的玩家也可以在其于空中飞翔或是悬停并对玩家喷射冰雾团时射爆它胸口的急冻囊，可以让它快速失去平衡坠地，还能顺便

引发一次大范围的冰冻爆破。够熟手的玩家还可以用撕裂箭来打击闪光鹰，也可以产生不错的效果。另外一个很好玩的方法就是玩家在没有被闪光鹰发现时在其附近杀死一个机器单位，然后它们会按照本身的程序驱使飞下来收割机器残骸上的部件，给了玩家下手偷袭的机会。



● 劣化者

这种基本只会在剧情区域出现的机器算是前期比较难对付的类型，头顶上的手榴弹发射器和尖刺发射器有不俗的远程攻击威力，中距离有大威力的跳跃攻击，近身则是尾部尖刺的挥扫和直刺，想想在末日之前的人类需要在战场上大量面对这种家伙，也真是不容易。它的外挂元件都很坚挺，用撕裂箭很难破坏，还不如用大威力的精准箭配合三倍命中直接打烂，失去头顶两个远程攻击手段之后的劣化者就变成了一只大型跳跳，建议尽量用火属性攻击对它进行猛攻，迫使它露出头部被藏起来的热力核心，一旦玩家打中这个核心，就等于是它的死

期了。劣化者基本不会踩上电击引线，所以玩家最好用绳索发射器控制它，或是习惯在躲避它的跳跃攻击之后立刻反击。



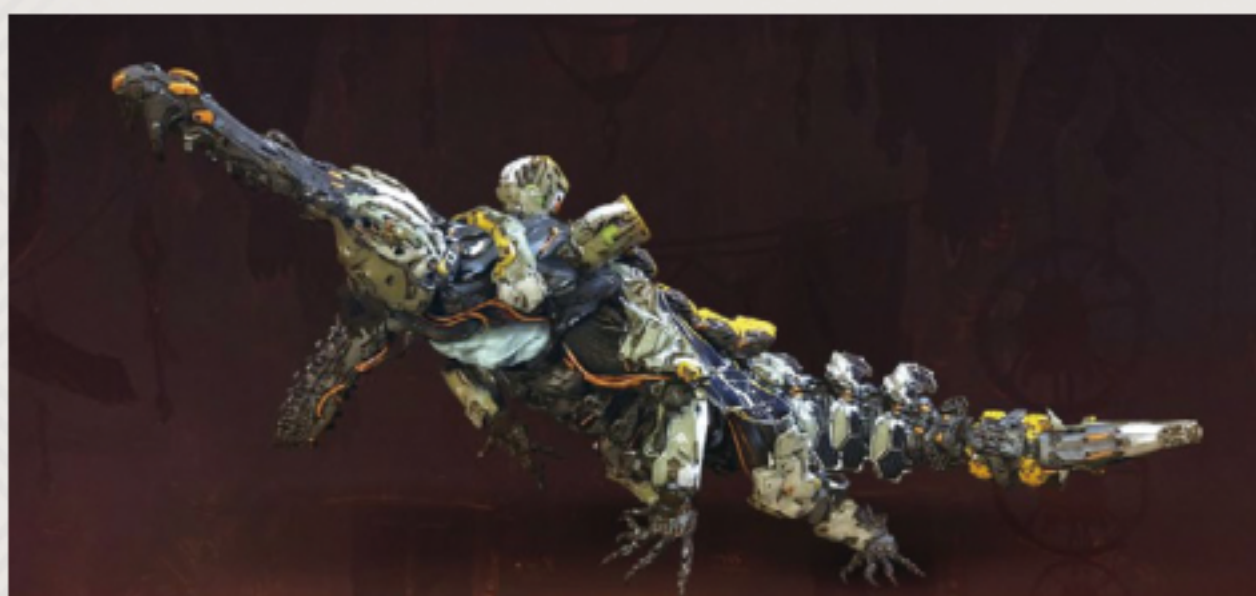
● 牙口兽

鳄鱼型的机器，经常出现在水域附近，所以在战场环境上玩家不存在太大优势，最好把它从水域处引开再进行战斗。它擅长远距离扑击和大范围的甩尾，都不太好躲，有时候它还能进行远程的冰雾团喷

吐，所以还不如欺负它体型过长，和它来跳“贴身舞”。它的弱点比较明显，一个是头部后方的两个被护甲保护住的燃料罐，破开护甲后可以被烈火箭点燃或是用作弱点来打出高伤害，另外一个是在嘴下边的

急冻囊，不太好命中，但是打破了之后可以引发大范围冰冻爆炸，重创牙口兽。对付单只牙口兽建议直接用撕裂箭开打，剥掉它的燃料罐护甲后立刻将其引爆，之后不必强求打爆急冻囊，直接用它弱的火属性猛轰就好，可以起到很好的控制

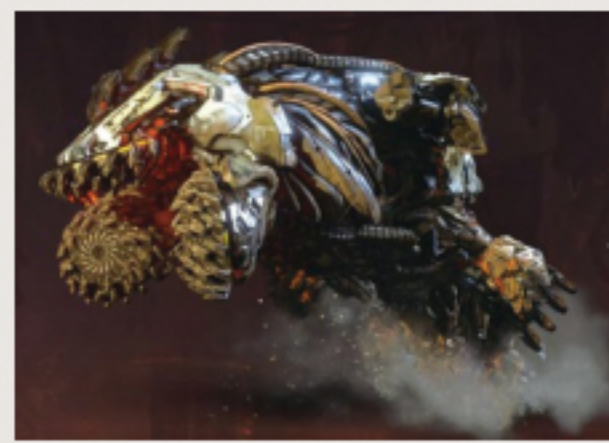
+ 持续伤害作用。而如果遇到多个牙口兽一起出现——它们往往都是三四只一起行动，可以尝试先拉走一两只对付，因为它们凑在一起时又是扫尾又是飞扑还不时来个冰雾喷吐足以烦死你。



● 破石者

BOSS 级别的机器之一，因为能够潜地的关系，玩家能够攻击到它的时间比较短，导致战斗难度进一步加大，而快速战胜它的关键也就在于如何有效限制它的行动。最有效的方法仍然是绳索发射器，玩家可以用趁着它在飞扑出地面并停留在原地的时候迅速用绳索发射器捆住它，并立刻对它的四肢发射黏着炸弹，一个肢体需要两至三枚，可以在不降低绳索束缚时间的同时尽量对其四肢造成最大伤害。一旦四肢都被摧毁，破石者的潜地能力就会消失，它的生命值应该也会受到重创。之后玩家需要集中打击它的腹部，引爆燃料袋，产生的爆炸

足以成为压倒破石者的最后一根稻草。除此之外，建议玩家在躲避破石者的攻击时不要走直线，最好是绕圈走，它的潜地速度太快，又喜欢搞地下飞扑，直线走基本躲不过，但是绕圈反而可以让它的转向速度追不上玩家的移动速度，从而让玩家处于相对安全的位置。



● 巨怪兽

另一个 BOSS 级别的机器，但是对付起来是比较容易的一个，主要是因为行动方式比较好猜，直来直去的，习惯了比较容易躲，而且也容易受到绳索发射器的控制。它有两招比较恼人的攻击，一招是冲刺靠近之后用头部砸地，带有一定的导向性，而且还有范围杀伤力，没有升级过技能的情况下普通翻滚不容易躲过，一般是要引诱它朝一个方向攻击时瞬间改变方向躲避才可以较为漂亮地躲开。另一招是挖土攻击，巨怪兽会把头埋在地下连续挖出土壤朝着玩家的方向喷射，这个攻击是持续追踪的，当玩家距离巨怪兽比较远的时候会被这招逼得疲于奔命。综上所述，其实和巨怪兽保持着中近距离战斗才是更好的选择，因为当玩家离它太近时，他会发动升起岩石并朝着四方喷射

的升举攻击，但是这个攻击发动比较慢，相对好躲，而很多时候当巨怪兽发动直线型攻击，玩家在其身边不远就可以靠着快速绕到它身侧来躲避。击败这个机器除了依靠绳索发射器控制住它然后用撕裂箭把它身上元件拆个清光来对其产生一定的伤害，也可以抓准机会分别用急冻箭和电击箭引爆它身后的燃料罐和头上的电池，对其造成不小的属性伤害，之后再集中击打它的双眼，以求迅速解决它。



● 雷霆牙

游戏当中的标题怪物，也是战斗力比较强的一个，最重要的是它身上有很多攻击手段。还好，只要玩家多用撕裂箭，就可以很快地清除掉它的这些攻击手段，让它只能选择和玩家肉搏。首先，雷霆牙身上最大的威胁来自于背上的一对圆盘发射器，它们可以发出悬浮在天空上的圆盘，对玩家直接发动激光攻击，而且这两个发射器掉下来之后还可以变成玩家能使用的重武器。之后它的另一个威胁是头部两侧的大炮，连续发射时的威力颇高，而且除了寻找掩体之外难以躲避。最后别忘了它的尾巴，在发动近战甩尾攻击时尾巴的攻击距离可是相当远。但正所谓成也萧何败也萧何，雷霆牙最强的圆盘发射器也是玩家击败它的最好手段，如果玩家对于自己的躲避有信心，甚至可以不用拆掉雷霆牙的大炮，拆下圆盘发射器后和它对射，并瞄准着它的头顶资

料核心位置，每次击中都可以造成惊人的伤害。求稳的玩家可以多使用撕裂箭破开雷霆牙脖子后方的护甲，这里藏着它的另外一个弱点位置：心脏。等心脏露出来后，玩家可以立刻用绳索发射器捆住它，然后立刻找来圆盘发射器对着心脏猛轰，惊人的威力加上击中心脏时的额外伤害可以保证雷霆牙快速被杀死。

最后，追求成就感的玩家可以试图拆掉它身上三个被护甲挡住的部位里的燃料罐，或是把它们都引爆，三个位置都很刁钻，一个在尾巴下方，一个在腹部下方，一个在背部上方，需要找到合适的地形才可以比较容易地打击到这三个部位。

总体而言，如果玩家选择不依靠绳索发射器来和雷霆牙战斗，过程都会是比较痛苦的，而且还并不高效，所以个人建议玩家只要有条件，就尽量用上绳索发射器。



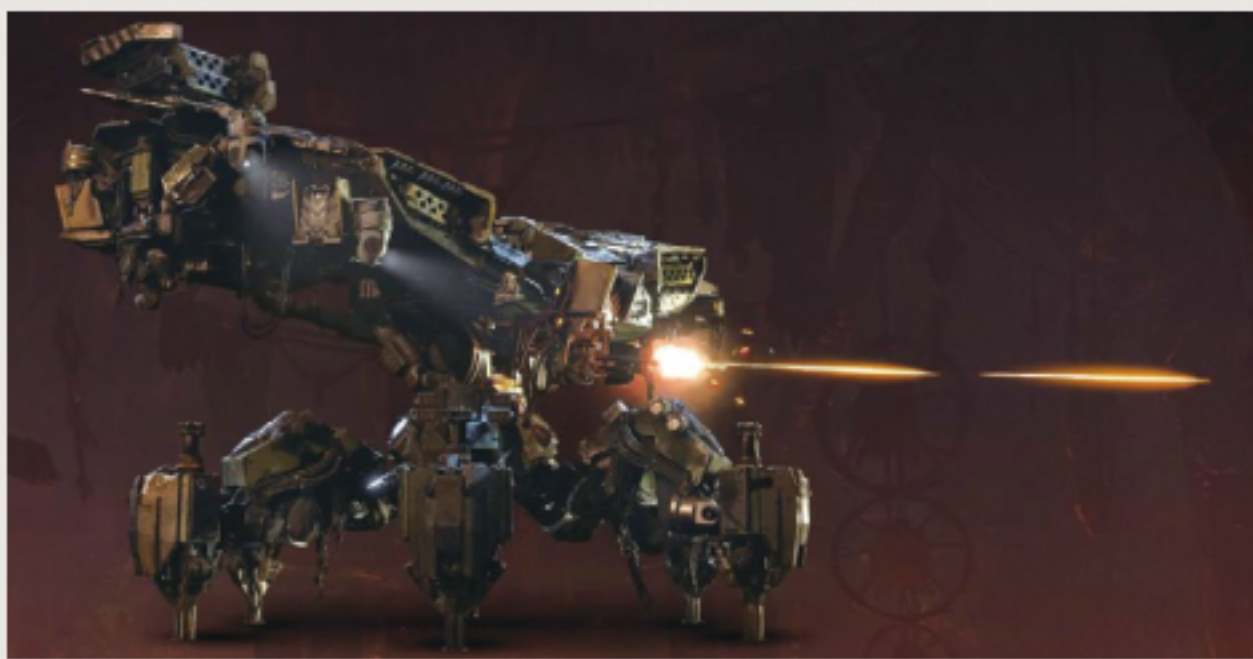
● 风暴鸟

算是游戏当中 BOSS 级怪物里比较烦人的一个，原因之一大家都想到——这货会飞，在高空不容易对其造成有效伤害，但另外一个原因则需要打过一次才可以感受到：它身上能用来制造大威力伤害的部位不够多，满打满算就是胸口的闪电枪，臀部和背部的燃料罐以及翅膀上的引擎，但是除了闪电枪，其他都不算容易击中。因此个人建议玩家们能够用绳索发射器的情况下就尽量用这个武器来和风暴鸟战斗，把它拉倒在地面上，优先打击或引爆它身上的燃料罐，再全力对付闪电枪。至于翅膀的引擎，你在对其进行攻击时可能才会发现，这根本就是为虐人，因为风暴鸟就算是在落地的时候，也是不断地在挥动翅膀，所以玩家很难找到一个合适的

射击引擎时机，尤其是翅膀外部末端的引擎，随着翅膀上下挥舞的幅度非常大，就算用上专注模式辅助瞄准都不一定能打得到，个人建议玩家拆剩末端引擎而风暴鸟又没有被摧毁时，还不如直接尝试射击它的脑袋，说不定效率还会高点。



● 死之信使



和劣化者一样是剧情才会出现的机器，在定位上有点类似于雷霆牙，火力十足，但也有非常多的部位可以让玩家去攻击。它的强大之处在于基本上可以破坏除大型石头之外的所有掩体，所以玩家在其面前几乎没有安全的地方，只可以一边保持移动躲避它的攻击，一边趁着它攻击的间隙对其外露的弱点部位进行重点打击。这个过程并不容易，但却是等待死之信使露出弱点

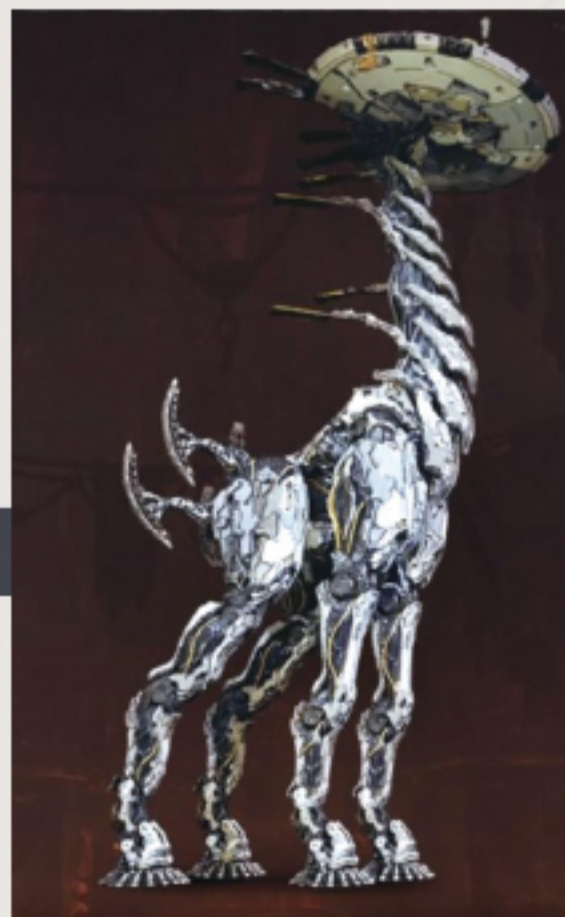
的必须过程。在不断射击后，死之信使会逐渐进入过热状态，此时它会露出原本藏在身体当中的冷却棒和散热孔，它们会是玩家的重点打击对象，每次击中都可以造成不俗的伤害，而将其摧毁则可以缩短死之信使在进入过热状态前能够持续攻击的时间。另外玩家还要注意，当死之信使的脚部露出稳压器时，立刻对其发动大威力攻击，如果成功击破一个稳压器，立刻可以让死

之信使陷入倒地状态，并露出所有的散热孔，让玩家能够获得一个短暂的安全输出机会。如此循环直到大部分散热装置被破坏，在死之信使头部顶端的核心就会裸露出来，趁机对其进行攻击可以重创死之信使，反复操作就可以磨空它的生命值。

而在对付死之信使的武器方面，个人推荐先拆掉其正面的枪炮塔，这个能够持续用子弹射击追击玩家的部位是最危险的攻击手段之一，然后可以集中攻击其顶部的机群发射器，进一步削弱它的远程攻击手段。至于手榴弹发射器，不知道是游戏设计失误还是藏在了什么很深的部位，笔者试过各种方式，都无

法对其产生足够的伤害来将其破坏掉，在机器目录中也没有显示出这个部位的弱点位置所在，所以玩家们只好躲着点这个攻击了。

个人推荐大家使用神射弓的精准箭或是猎人弓的硬尖箭来对抗死之信使，其他武器在和它战斗时的表现要不就是不够突出，要不就是干脆没啥用。



● 长颈兽

游戏中惟一不需要玩家去消灭的机器兽，只需要爬上去它顶部执行覆盖指令就好，而且长颈兽本身是没有伤害判定的，玩家根本打不动。具体的爬长颈兽方法请参考后文的长颈兽解说部分。

HORIZON
ZERO DAWN

全主线及支线内容流程攻略

主线任务：来自过去的礼物
+ 荒野教诲

难点提示

1. 玩家第一次操纵亚萝伊后，可以习惯一下操作，这个阶段主要内容就是教会玩家如何操作角色和使用 Focus 模式，以及通过这个模式来找到场景中可以互动的元素还有收集录音。注意开启全像视觉后某些功能会使用到手柄喇叭，觉得会让自己受干扰的读者记得提前关掉。

2. 潜行部分需要学会对高草丛的应用，不过这个对于大部分习惯

了潜行游戏的玩家来说应该是很简单的。倒是游戏中的投石子按键设定要稍微习惯一下，按一下↓键就是投掷，只有长按才可以用光标决定石头的落点。

3. 后面的潜行挑战部分关键就在于用 Focus 模式进入全像视觉，然后观察敌人的移动路线并通过标记功能来确认他们的巡逻路线，再一一躲过。

主线任务：长矛尖端

难点提示

1. 从这一个任务开始玩家正式操作成年后的亚萝伊，除了角色扮演系统全面开放，玩家也可以开始使用对应 R1 键和 R2 键轻重攻击，当然本作是个射击为主的作品，所以这两招一般只是留在特定时候使用。另外别忘了按下触控板消费掉三点技能点，三个技能类别当中，觅食者基本上是辅助向的，但可以让玩家资源更充足，偏向正面战斗的玩家前期可以偏向于潜行者和勇者当中的一系来发展。

2. 和罗斯特交谈之后可以通过滑索来到下方的原野，这里会有守视者这种低级敌人出现，而在本作当中如果没有点潜行者最前排的“无声攻击”技能，是连草丛暗杀都无法做到的，所以玩家可以考虑用弓箭偷袭，或是直接用近战攻击打发这些敌人，尤其是算准时机在它们发动飞扑时在侧面用重攻击打中它们，可以造成大量伤害。当然最理想的攻击手段是一箭爆掉它们的“眼睛”。

3. 昂步者相对来说皮粗肉厚一些，但不会攻击玩家，只会逃跑，所以需要下手快，不然它跑掉后想要追杀就比较麻烦。它们背上的燃料罐是一个重要的弱点，先爆掉燃料罐然后再爆头基本上就可以保证秒杀一只昂步者。

4. 和卡斯特交易时可以研究一下商店系统，记得去宝箱界面，会有一个免费样本盒可以领，之后的每一个商店第一次到访时都可以领一个免费样本盒，后面不再提示。

5. 和锯齿兽之间的战斗建议以绊索陷阱为开端，先潜行到高草丛当中，用 Focus 模式查看他的弱点，等其踏入陷阱触电后，找准角度用火焰箭射击燃料罐将其引爆，然后推荐直接冲过去立刻来两下重攻击，威力非常不错。之后就是和敌人进行周旋，并且用火焰箭配合普通箭支削减它的生命值，注意它的攻击绝大多数都是前扑挥爪，一定要横向闪避，后滚是绝对躲不掉的。



差事任务：怪人葛拉塔

完成方式：狩猎动物收集5块肉，然后前往瞭望台拿走念珠，回去一起交给葛拉塔。



支线任务：母亲的脚步

任务指引

玩家进行差事“怪人葛拉塔”时应该会在前往瞭望台路上碰到这个任务，和索拉对话之后前往任务地点，杀死四个守视者就可以救下亚拉娜，之后和她对话，然后在 Focus 模式查看怪物的踪迹并按下 R1 键来追踪显示，到了一个哨塔附近会发现亚拉娜的足迹消失了，但是在 Focus 模式仔细观察可以看到破坏者的踪迹，追踪这个踪迹，直

到在河边踪迹消失后，直接过河就可以重新找到踪迹继续追踪。最后会发现山谷里有破坏者和守视者构成的组合，鉴于场地不太适合一对多，建议直接用潜行暗杀搞定。其中一个破坏者身上插着长矛，将其摧毁后拾取残骸就可以获得长矛，回去交给索拉即可完成任务，并让玩家的近战武器长枪得到强化。

支线任务：古老兵器库

任务指引

这个任务的触发方式很多，但归纳起来是两种，一种是玩家自己亲身进入到了位于万母之升东方的碉堡遗迹，并发现了在里面的古代盔甲，要么是在任务当中拿到了开启这套盔甲封锁的电池。这套盔甲就是游戏当中的最强盔甲，获取方式是拿到五个分布在游戏地图中的电池，鉴于这个过程受到了主线流程的限制，除了在这个任务里提到五个电池所在的位置后，后文也会在主线进行到相关流程时再提醒一下。

电池 1. 位于万母之升东方的遗迹，就是剧情序章女主角在小时候掉进去的人类避难所，细心的玩家可能在玩序章的时候就发现一个被石笋挡住的房间里有一个绿色的可拾取物品标记，那就是第一块电池，玩家可以在女主角长大并可以开始自由探索后立刻来这里，用近战攻击打烂拦住门的石笋后拿走。这是

惟一一个不在主线流程中的电池，所以只会在这里提醒一次。

电池 2. 在万母之守的圣山子宫里，剧情进行到女主角被带入其中后才能够获取。在女主角醒来后，获得 Focus 时会碰到一扇就算拿到了武器后也不会开启的门，但其实门左边不远处有一个通风口，可以通到门的后方，电池就在那里。

电池 3. 在进行主线任务前往造者末途时，玩家会最终来到场景的顶部观看剧情，注意那扇一开始被关住的大门，其上方是可以攀爬上去的，那里有一个补给箱，但不要以为拿了就以为自己拿走了所有东西，其实补给箱上面的墙上还可以往上爬，一路爬到最高处，就可以拿到第三个电池。

电池 4. 在进行主线任务来到进坟指挥部时，玩家前进没多久就会遇到一扇被锁住的门，需要解开电源谜题才可以打开，开门后直走没

多久就会遇到一个拐角，这里放着一个补给箱，而在角落最里面就放着第四个电池。

电池 5. 第五个电池可以在崩塌山任务拿到，在玩家拿到了总覆盖指令，并从滑索回到来的入口下方平台时，向着右边走，有一个黄色的攀爬点可以让玩家爬上去，一路爬到顶，会看到一个通往建筑内部的通道，往里面走一小段路就会看到放在右边货架上的电池。

玩家在拿到所有电池之后，可以前去古老兵器库解谜，第一个谜题需要两个电池开启开关，提示也比较简单，就是使用时间对应上闹钟时针所指的方向，就是开关应该要

转去的方向。第二个谜题则是角度，五个数值分别代表了开关需要转向的方位，第一个 90 度是直角，即向右，270 度是大半圈，即向左，360 度是转一圈，向上，450 度是一圈又四分之一，向右，630 度是一圈又四分之三，向左。

解开所有谜题后，调查盔甲，获得织盾者造型盒并完成任务。打开造型盒可以获得织盾者护甲，穿上后女主角会获得一层额外的护盾，受到伤害后会被消耗，但一段时间内不受到伤害就会开始恢复。但作为拥有这种特殊能力的代价，这个装备不会提供任何属性加成。

主线任务：万母之心

难点提示

1. 进入万母之心并且和泰布见面后开启造型更改功能，同时玩家也会在万母之心遇到卡斯特，记得补给一下。往后是纯粹的剧情，跟着提示走就好。

主线任务：完成试炼

难点提示

1. 试炼开始时的狩猎其实基本上就是一草食者大屠杀，注意用烈火箭射击目标背部的燃料罐来引爆它们就可以快速搞定，剧情之后还需要额外杀掉三个草食者，注意它们有一定的攻击性，要多闪避。

2. 之后的部分就是一个按部就班的跑酷流程，并不难，跟随着视角去攀爬和跳跃即可。

3. 受到邪教袭击的段落完全不需要慌张，因为到了实战阶段他们的智力水准和在 CG 里面完全不是一回事，走远一点就看不到主角，

能够被弓箭爆头，近身攻击欲望低得可怕，被轻攻击打中还会产生大硬直，追加一个重攻击就可以直接搞定。

4. 最后的邪教首领勉强算有点威胁，但是他的近战欲望也不强，另外一个敌人使用死之信使枪的时候命中率简直感人，玩家可以先杀死靠近自己的首领，然后通过绕岩石外加弓箭爆头搞定拿枪的敌人，最后捡起死之信使枪突掉远处的敌人即可。

主线任务：圣山子宫

难点提示

1. 一开始玩家可以先专注于找回 Focus，因为没有这个设备就打不开角色菜单。之后按照提示收集回装备并发展剧情，期间注意找一扇没法打



狩猎地：诺拉族的狩猎地

狩猎指引



玩家在离开拥抱主门后沿大路走到一座横跨大河的桥前就会遇到一位猎人，对话后开启前往这个狩猎地的指引，同时玩家可以在任务界面当中查看狩猎地的挑战条件和达成对应评价的时间标准。部分狩猎地的挑战需要玩家拥有对应的武器，例如诺拉族的狩猎地就要求玩家拥有卡尔加绊索才能开启第三项挑战。

说回这个狩猎地本身，这里的三项挑战是比较初级的，其中第一项击落零件考验最简单，要求玩家在限时内击落 10 个燃料罐元件，只要玩家在任务开始时快速朝三个草食者背后的燃料罐区域射击撕裂箭，应该立刻就可以凑够 10 个击落数，完成考验。

第二项考验也比较简单，任务

地点附近其实有很多圆木陷阱，开启挑战后先不要用滑索落下去，在高处观察一下道路上圆木陷阱的位置，然后滑下去之后来到场景中央区域一个能够爬上去的高台，立刻对其中一只草食者射击，然后观察它们是向哪个通道跑，再居高临下地看准草食者的逃跑路线触发圆木陷阱即可。

第三项考验需要玩家买下卡尔加绊索后才可以开启，要求玩家用爆炸绳索绊倒并杀死六个草食者，完成起来比较简单，不被察觉地在草食者所在区域的一方布置大量的爆炸绊索，然后从反方向惊动草食者，它们就会自投罗网，另外如果只剩下一两个敌人没有被杀死，玩家可以主动上去对着其脚下放置绊索来主动炸死它们。

差事任务：猎人之家的狩猎

完成方式

在遇到诺拉族狩猎地后开启，在任意狩猎地拿到三个半阳或以上评价，然后前往子午城和洛根对话，再和阿贺西斯以及塔拉娜对话，接

着获取三个锯齿兽、两个清野者和一个追踪者的战利品，交给阿贺西斯，任务完成。

支线任务：女儿的复仇

任务指引

任务的触发地点在万母之升，和亚恩对话后，玩家需要前往万母王冠寻找索赖对话，之后会知道亚恩的姐姐前往了卡尔加王国边界的向日塔。接下来玩家要在把主线剧情推进到完成“门外的追寻者”并进入卡尔加要塞后才会进入下一步。和要塞的指挥官巴兰对话，他会要求玩家和亚恩的姐姐娜寇亚的仇人

萨伊德对话，同时巴兰还会交给玩家一个差事。和萨伊德对话后，发现娜寇亚似乎搞错了仇人，并且在寂寞岩附近被绑架了。

来到寂寞岩会发现这里的士兵视乎有点问题，玩家被询问时无论是选择正面回答还是撒谎其实分别不大，只要玩家检查马车就会立刻遭到士兵攻击，不过他们也只是普

开的门，但其实门左边不远处有一个通风口，可以通到门的后方，里面可以找到支线任务“古老兵器库”需要的第二个电池。之后继续进行剧情，记得在和提尔莎走到大门前时和她对话，不然没法推进剧情。

2. 当剧情进展到需要玩家和雷许对话时，先准备好所有的弹药，因为接下来有一场 BOSS 战，对手是特殊的机器人劣化者。它的攻击意识比锯齿兽要强，但是只要不近身并躲好它的远程跳跃砸击，其实并不容易被打中。但因为它是控制着好几只昂步者一起冲进战场，所以记得先在万母之守的大门前放几个绊索，然后把先冲进门的几个昂

步者尽快爆头杀掉。之后玩家就可以专心对付劣化者，又或者玩家可以通过引爆昂步者的方式来产生范围燃烧，顺便伤害劣化者，毕竟它是怕火的。它有两个额外的元件，分别位于头部的左右方，只要连续用弓箭对其射击就可以将其破坏，阻止劣化者使用对应的功能，还可以获得经验值奖励。而它的真正弱点热力核心藏得比较深，只有在机体过热的时候会露出，而且不容易瞄准，最好让其进入火属性异常状态并加出技能“专注”，在瞄准时进入专注来减慢时间才可以顺利射中。

支线任务：被遗忘的人

任务指引

在完成主线任务“圣山子宫”并离开万母之守后，玩家会在路上不远处看到一个坐在小石山上的女人，爬上去和她对话就能触发任务。之后前往任务地点，干掉两只在附近巡逻的监视者，用 Focus 模式扫描篝火，调查后再用 Focus 模式追踪地上的血迹，找到另一个物品小刀检查后会发现另一个血迹需要追

踪，最后找到一个木桶，并开始追踪拿着木桶的人的踪迹。之后的路相对远一点，玩家会找到一个放着被割下野猪头的圣坛，之后再追踪圣坛旁的踪迹，在目的地干掉两只破坏者然后检查地上的监视者残骸，一路追踪下去就可以找到布隆姆，之后要怎么处理他就留给玩家自己决定了。



支线任务：雪上加霜

任务指引

这是在完成主线任务“圣山子宫”才会开启的支线，玩家需要前往万母之心才能够在地图上看到任务图标。和恩雅拉对话后会开启两个任务地点，其中右边的需要玩家通过冲刺跳跃的方式沿着柱子跳到高台上搜刮，左边的没法从下面直接上去，要爬上高台对面的小石山，在顶部用滑索滑过去。两个地点都搜刮完，按照指引去见菲亚，她会告诉玩家需要去寻找君恩。君恩所在的地方比较偏僻，最好骑坐骑过

去。来到屋子后会发现他被锁在屋中，撬开门把他救出来，就可以得知为什么一直有人在拿走梦柳。跟着指示用地上的踪迹追上拿走梦柳的放逐者，却发现他们被一只锯齿兽带着两只监视者围困着。玩家可以在来时方向的路上靠着高度优势直接爆眼悄悄杀掉两只监视者，再轻松将其击毁。之后和放逐者首领对话，拿到梦柳后返回君恩处，和他对话即可完成任务。



通敌人强度，可以轻松对付。之后检查马车并追踪地上的车辙，最后会把玩家引向一个秘密要塞。从围墙的缺口入内，杀光敌人，其中一个敌人身上带着钥匙。之后进入房屋的地下室（入口在房屋的北边），和娜寇亚对话，剧情后会在屋外和萨伊德决战。萨伊德本身带着重武器，而他的手下也不少，但他们有个缺点是一开始会聚在一起，玩家

如果及时进入潜行状态，很可能会令他们进入看不到玩家真实所在地的警戒状态，不会快速分开移动，这时候给他们来一发炸弹——最好是燃烧或是爆炸的，可以有效消灭这些敌人，最后只剩下萨伊德一个和玩家决战，那就好对付多了。解决萨伊德之后会触发剧情，之后任务完成。

土匪营：魔鬼之渴营地

攻打指引

这个土匪营有相关任务可以触发，任务触发地点就在支线任务“雪上加霜”里和恩雅拉对话后开启的两个任务点里左边那个点的右上方，沿路走会碰到任务触发NPC 尼尔。和他对话后，地图上会标示出土匪营所在之处。在土匪营外和尼尔对话，玩家还可以选择是否和他一起行动，如果玩家是走潜行路线，那么他帮助不大，但是如果玩家是走正面攻击路线那么尼尔可以提供额外的火力。等玩家杀完所有的土匪，

营地就被解放了，会解锁新的商人和营火。但玩家还需要和尼尔对话之后才可以完成任务。

攻击营地时玩家可以尝试从靠河边的区域用攀爬点来到营地二楼，暗杀掉三个巡逻的敌人就可以搜刮掉营地中央的资源，之后建议从二楼靠近报警器的一侧落下，快速搞定这里的一个敌人后就可以解除报警器，之后玩家是选择逐个击破还是正面杀敌就看玩家自己的喜好了。

主线任务：门外的追寻者

难点提示

1. 通过剧情获得操纵机器的能力后，记得先搜刮一下战场，几个被劣化的昂步者身上都有不少好东西，门外还有商人，要补充新武器的玩家记得赶紧买。

2. 覆盖指令的过程其实就等于是一次暗杀，只是玩家需要长按△键执行覆盖的过程。另外严重不建议从昂步者的正后方接近来覆盖，会触发非常猥琐的动作（笑）。

3. 被控制的昂步者的普通攻击效果还是挺强的，有时候可以直接把敌人打至倒地，给玩家创造重击的机会。但是玩家战斗时最好还是

远离自己的坐骑，因为玩家的攻击仍然可以伤害坐骑，虽然它不会叛变，但却是会被摧毁的。

4. 通往万母王冠的路非常长，而且玩家会在一个关卡口被卡掉坐骑，建议立刻去重新找一头。同时在关卡这里玩家会遇到诺拉族战争首领的儿子华尔，并且接到另外一个主线任务“战争首领的踪迹”。

5. 来到万母王冠并发展剧情之后开始挑战劣化区，这里的战斗强度会比野外要高，但是敌人的攻击方式还是和其所属的机械类型一样，只是攻击威力更高，很容易把

玩家打空血，需要记得及时回复。它们的弱点统一为火，玩家如果发现其他攻击方式不太理想，可以换成火属性攻击猛打，会有奇效。

6. 在通往第二个劣化区的路上玩家会遇到另外一种可以骑乘的机械：广头兽。另外也有小型的犬状敌人破坏者登场，这种机械能够通过口中的炮台射击玩家，也会进行大威力的扑击，需要通过侧翻来闪避。

7. 在来到下一个目的地卡尔加边界时，玩家会遇到另外一个劣化者，带着几只守视者，对付的策略和之前差不多，必要时坐骑也可以帮助玩家战斗，而且战斗力还不低，时不时可以把敌人踢倒，建议点出能够追击倒地敌人的重击技能，等着敌人一倒下就上去补刀，可以快速秒杀它们，而且这招对劣化者也有效。

差事任务：猎人的幸运物

完成方式

在万母王冠和泰姆对话后触发，收集4张野猪皮，并且在指引地点找到一只死去的野猪，检查后可以在其身上找到泰姆的戒指，把两者交给泰姆。

差事任务：避难之地

完成方式

和万母王冠的丹交谈后，前往魔鬼之渴的任务地点，杀死两只锯齿兽后救下任务目标，然后回去复命。

炼铸厂：SIGMA炼铸厂

攻打指引

这个炼铸厂的所在地玩家可以通过在万母王冠和德拉尔对话获知，当然也可以自己找到。熔铸厂外的看守敌人不是很强，就是三个守视者和两个破坏者，建议靠着附近的草丛用偷袭和爆眼的方法迅速消灭掉。之后在熔铸厂里玩家可以学会靠着射击通风口来产生无毒烟雾阻挡敌人视线，以更容易地消灭对方，并且可以运用覆盖指令来开启各种道路。

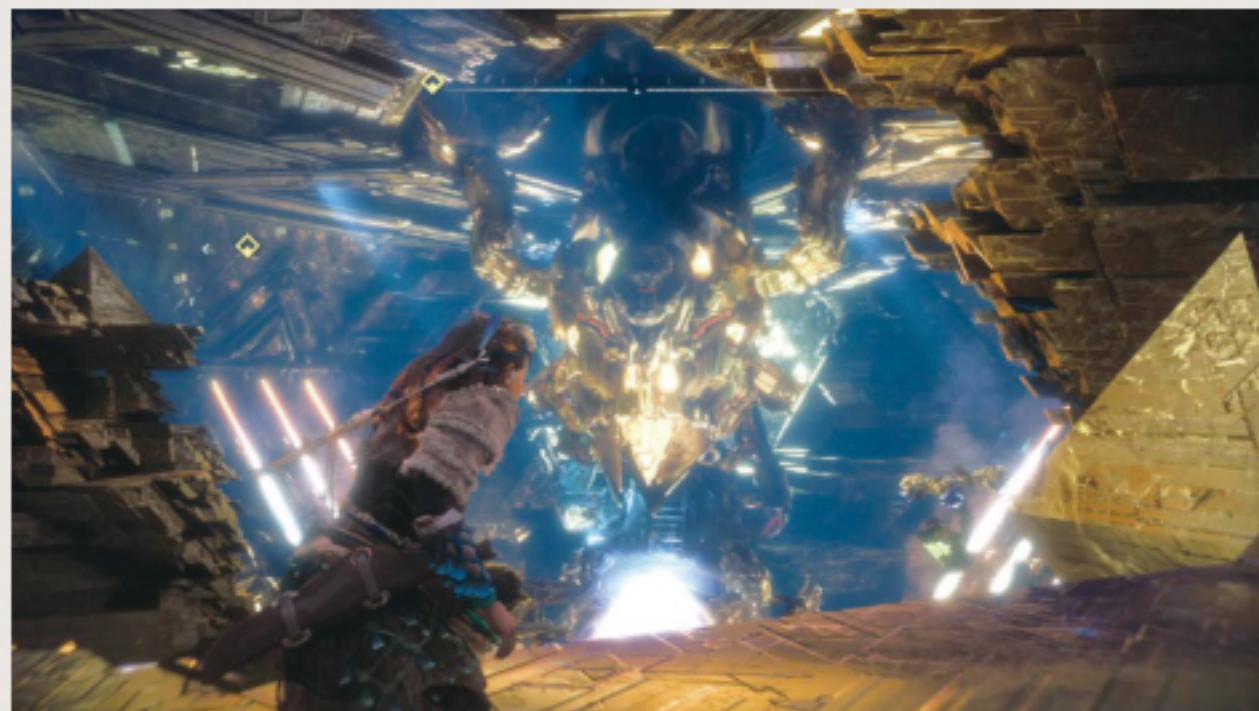
之后在运货通道处趁着货物运过来的时候跳上去挂住，沿着通道传送的过程是游戏中最有趣的段落之一，一路上的科幻场景非常漂亮。之后的部分是潜行和跳跃的结合。

直到进入到核心处，先在高台上处理掉下方的两只守视者，之后四周观察一下，会看到两个上方有

能够执行覆盖指令设备的高台，垂降后爬上去，执行覆盖指令后，场景中会再刷新三只守视者，在中央区域接受调试的火焰风背兽也会进入敌对状态。

建议先用电击绊索电倒风背兽，立刻用撕裂属性高的武器打烂它腹部的装甲，然后对暴露的燃料罐射一发火属性攻击，接着立刻远远躲开，其燃料罐的爆炸有很大几率会直接炸死在附近游走的守视者。之后用冰属性攻击限制它的移动，再重点打击它身上的两个弱点，就可以将其快速消灭。

所有敌人被击败后，炼铸厂的核心会在中央升起，对其使用覆盖指令，玩家就可以开启对于一部分机器兽的覆盖指令。之后核心会直接把玩家重新送到出口。



支线任务：毫无防备

任务指引

任务的触发地点位于 SIGMA 炼铸厂的右下方，地点上方有一个营火。玩家会在这里看到几个木拉车，然后和马札维对话可以开启任务。之后立刻会有敌人袭来，先是长腿兽和几只守视者，后面还会有破坏者出现。建议先用电属性的攻击控制长腿兽，并尽快打爆它胸口的震动囊，停止大范围的音波攻击，然后绕背用电属性攻击打其背后的电池，引发大范围电击，可以有效控制附近的守视者。之后再快速拆掉机翼废掉它的冲锋攻击，接下来就好对付多了。至于守视者和破坏

者，尽量留给马札维和其他 NPC 拖住，等搞定了长腿兽再来一一对付。

完成战斗后和马札维对话，会发现车队成员拿着重要货物逃跑了，追上去后会遇到非常难对付的追踪者，小心它的远程狙击，趁着它的射击空隙用电属性攻击控制它，然后立刻拆掉它背上的飞镖枪和身侧的隐身装置，这两个能力被封住后，就比较容易对付了。之后和重伤的小偷对话，在其死后搜刮他的尸体找到重要货物，拿回去给马札维就可以完成任务。



狩猎地：谷汇地狩猎地

狩猎指引

在万母王冠和鲁特对话可以获得这个狩猎地所在的信息。这里第一个考验是用火焰箭烧着昂步者臀部上方的燃料罐，狩猎场的昂步者燃料罐都是没有外部保护的，所以可以用火焰箭直接射中引爆，而且爆炸后被烧死炸死的其他昂步者也算进玩家的击杀当中，所以要杀死四只昂步者不难，只要小心别被在现场巡逻的两只风背兽围攻即可。

第二个考验是急冻试炼，玩家需要摧毁五个在急冻状态下的机器，目标仍然是昂步者，不过杀法得变一下。首先，确保昂步者是处于完全急冻状态，即它头上表示急冻的圆圈槽是满的，然后用大威力的武器直接破坏它的燃料罐将其秒杀——推荐用神射弓——就可以让其在急冻状态下被摧毁。如果用引爆燃料罐的方法，爆炸会驱散急冻状态，所以可能会让玩家的击杀不算进完成试炼进度当中。

第三个考验是电击试炼，需要玩家先用电击击晕风背兽，然后打落其腹部的燃料罐，注意燃料罐就是燃料罐，并非其头部下方鼓起的食道。想要做到这点最简单的方法是算好它的行动路线用电击绊索控制它，绕到其背后侧面，用一支撕裂箭或撕裂属性高的武器破坏燃料罐外部的装甲，然后再用撕裂属性的武器打下燃料罐。严格来说一只火属性的风背兽腹下的燃料罐正好有三个，可以快速达成目标，但游戏对此的判定似乎有时候会出BUG，经常出现打落了三个燃料罐但只有两个燃料罐被算进去的情况，出现这种情况时玩家得摆脱被打下燃料罐的风背兽，立刻去找另外一只来继续上文的流程，这种情况下想要达成艳阳评价还是比较难的，所以可以多试几次，不出BUG的话拿艳阳还是很简单的。

差事任务：干杯不惜

完成方式

完成主线任务“门外的追寻者”后回到猎人集地，和盖菈对话，然后前往任务地点，追踪地上的车痕，

找到篮子后调查并追踪血迹，再一路沿着旅行箱不远处的酒瓶一路走，看到酒桶后朝着其滚下来处的山上

走，打开 Focus 四处观察就可以看到肯德特。和他对话后，杀光下方的践踏者或是冲进/潜进它们当中找到五个破坏者液瓶子，再和肯德特对话就可以回去和盖菈复命。



土匪营：双齿峰

攻打指引

如果玩家没有走地毯式清地图的路线，这应该是玩家会遇到的第二个土匪营，所以整体难度并不高。建议从其所在地下方的劣化区营火处直接走山路上去，会直接来到营地的东方入口。这里只有两个土匪在巡逻，可以用草丛躲起来后将他们暗杀掉，再于这里从容地用 Focus 标记出营地里的敌人。这里

最有威胁的敌人只有两个，一个是在下方巡逻的重装土匪，手持重武器，另一个是在高处的狙击手，占着塔楼这个高度优势。两者都可以用神射弓的精准箭直接爆头杀掉。之后玩家是捡起重武器兰博一把还是继续潜杀都可以，因为剩下的都是普通敌人。

主线任务：战争首领的踪迹

难点提示

1. 这个任务可以穿插在“门外的追寻者”的进行过程中去完成，当然玩家也可以先不做，不过之后也需要补上，不然没法进行主线任务“诅咒黑暗”。

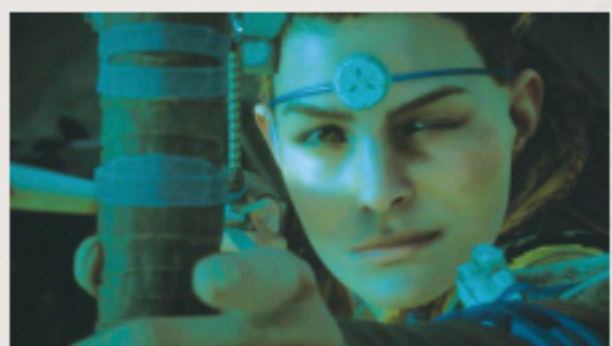
2. 任务地点离万母王冠不太远，而现场有非常惨烈的战斗痕迹。玩家只需要检查一下劣化者和劣化守视者，之后这场战斗的幸存者德兰就会从入口处赶来和玩家对话。

3. 之后来到下一个任务目标，检查营地当中的物品，包括篝火、染血的布、箭的碎片和弓。这时候场景中就会出现营地中的人们离开后的踪迹，在 Focus 模式中把镜头对上去然后按 R1 键显示踪迹，就可以追踪他们的行走路线。路上玩家可能会路过两只劣化守视者，可以顺手清掉，也可以不理他们。

4. 到达目的地并检查锯齿兽的残骸，就会触发剧情，之后跟随索娜开始行动，但在走之前别忘了搜刮锯齿兽的残骸。在目的地处玩家需要进攻一个日蚀教徒的营地，里

面的敌人还不少，但玩家可以利用爆炸物来重创他们。个人推荐直接在山头对他们展开攻击即可，孤身犯险潜下去杀敌似乎没有太大的必要。先用石头把敌人引到爆炸桶旁（绿色的），然后用火焰箭引爆即可，只要玩家保持在潜行状态，这种杀人方式甚至不会让敌人察觉到玩家所在的位置。等爆炸物手段都用完了，就居高临下发动袭击，索娜和其他诺拉族猎人也会下去和敌人缠斗，玩家在山头担任好远程火力支援就行。

5. 完事后和索娜对话，然后开始调查挖掘地，开启 Focus 模式扫描地上的火药痕迹，找到录音并对其扫描，之后就可以和索娜再次对话，完成任务。



主线任务：诺拉族的复仇

难点提示

1. 这是完成“战争首领的踪迹”后出现的后续任务，第一步先去目的地，距离还是比较近的。触发营火之后会开始剧情。结束剧情后地图上会出现三个需要攻击的地点，需要一一清除。

2. 任务地点1的外围有劣化守卫者在巡逻，可以先暗杀掉，之后据点当中的敌人可以远距离用燃烧箭引爆炸药桶的方式消灭几个，但最好不要让他们进入目击玩家的警戒状态，不然就需要对付敌人的增援。当然如果敌人增援来了，附近埋伏的诺拉族勇士也会跑出来帮助玩家战斗。

3. 解决任务地点1之后任务地点2就会变成任务地点1，也算是一种顺序提示。按照指引来到这个地点，会发现营地规模不大，但是人员分布会更紧密一些，不过因为从地点的西方走去时会碰到一个离营地很近的草丛，玩家可以靠这里暗杀掉一些敌人，再通过引爆炸药桶解决一些，就算后面敌人来了增援，也会被诺拉族勇士拦住，所以清场难度不高。

4. 任务地点3的空间相对开阔，而且警报器位于营地的一边，算是最好破坏的。但要注意这个地方有地下通道，敌人可能会从下方绕过来攻击玩家，必要时可以设个绊索拦一下路。

5. 之后去任务地点和索娜对话，接着要跟着华尔走，不过记得先搜刮一下远征团的营地，有一些物资

可以拿。但是接下来的段落很智障，玩家如果没有点出安静跳跃的技能，基本上只能和下方的敌人硬打，建议玩家不如在上方射暗箭，让华尔下去和敌人拼命。之后还有一个致敬《COD》里双人狙的剧情，不过展现得很潦草就是了。

6. 引爆金属之环内部炸药的段落基本上是一个潜行桥段，当然玩家也可以正面打，就是比较痛苦，毕竟现场还有火焰风背兽这种有时候会秒人的机械生物。个人建议可以在起始地点往左下走，暗杀一个背着燃料罐的敌人后，通过正前方的通道，靠着右边的障碍物躲过喷火兽，一路走到一个有下凹水坑的地方，然后朝着右边高墙的洞口里走，里面有两个敌人，但是有茂密的高草丛，可以躲在里面将他们暗杀掉，之后往前走一小段路，直到无法沿着高墙再走后，潜行走上左边的草坡，就会找到能够射击火药库的角度。

7. 引爆火药库之后就是一场大战，但个人建议玩家可以不主动参与，让诺拉族勇士们吸引敌人的火力，专心拾取战场上的物资，然后再趁着敌人和勇士们缠斗时下黑手。最后留下一只火焰风背兽的时候，记得对其使用急冻攻击来限制其移动，然后再用火攻攻击打其胯下的燃料罐，可以快速重创它。搞定这个强大的敌人，战斗和任务也就随之结束了。

差事任务：补给短缺

完成方式

完成“诺拉族的复仇”的后，战争首领索娜会出现在万母王冠，和她对话可以触发这个任务。拿给她冷却液（玩家身上一般会有）和长角兽的透镜，并且把信号箭交给任务地点处的欧恩，然后和索娜复命即可。



土匪营：废墟要塞

攻打指引

这个营地敌人多处于正门区域，而在门外不远处有一个可以攀上去的树顶横木，如果玩家有加出技能“平衡射击”，可以站在上面狙击敌人的狙击手，但记得尽量用高威力武器，他们都是精锐敌人，就算是卡尔加神射弓用精准箭也不一定可以秒杀，而按照正常流程玩家现在应该是没有暗影神射弓这种大杀器的。另外玩家也可以从正门左边的突出平台上入侵，这里如果玩家要

走潜行暗杀路线，最好加出“领袖暗杀”，因为许多敌人都是重装精锐类别，不加出这个技能是无法暗杀的。之后玩家就可以利用横贯上层的两条绳索和平台作为狙击点暗杀敌人，又或是直接释放被关押在上层的两个诺拉族人再利用地形优势和敌人周旋，但要记得小心使用重装武器的敌人，得把他们优先解决或控制住。



片刻安宁

任务指引

任务地点在大地图最右上方的巴努克营地，玩家沿着大路在这里分岔的左边走到尽头就会看到。玩家进入营地附近就会触发任务，和营地下方的NPC对话可以对这里的情况有一定的了解，但要发展任务就得进入Focus模式，扫描山顶上的不明信号，然后沿着有石壁画处左边的山壁凸起往上爬，会找到两个被绑起来的人。对话后发现这两人和其他几个人竟然想要挖走山上的装置，而这装置是保持村庄当中的机器不攻击人类的关键，挖走后

整个营地都会被机器毁灭。赶过去和其他人对质并将他们赶走，然后用Focus扫描地上的圆形装置，会发现它已经被严重破坏。

此时往回走，从山崖上往下看会发现机器已经暴走了。从山崖上打不到机器，所以玩家只能垂降下去和营地的人一起对抗它们。建议先把清野者背上的大炮拆下来作为重武器使用，无论是用于杀伤它自己还是其他机器都非常好用。

解决机器后，回营地和提库克对话即可完成任务。

主线任务：太阳之城

难点提示

1. 进入卡尔加要塞后，建议在商人处买一个黄金快速移动行囊，这样玩家就可以无限次传送到之前开启过的营火处，这个物品需要狐狸皮和肥肉，记得狩猎一下荒野当中的动物。

2. 之后可以直接前往子午城，路上会遇到不少新的机器，还会看到有一群人在围攻长脚怪，不过因

为人多势众，玩家凑个热闹杀了拿素材就好。

3. 来到子午城的城门后，玩家会受到阻拦，不过很快之前在祝福仪式上有过一面之缘的艾尔德就会前来解围，在他的带领下，玩家可以前往欧林的房子进行搜索。

4. 在欧林的房子搜索没什么难度，打开Focus模式很快就

可以找到地上隐藏的门，之后绕道来到二楼，会看到有梯子可以爬到三楼的隔层上，转个弯就会看到一叠金锭，其下方就是毯子下的密门，把金锭推下去。进入密室后通过Focus模式调查场景当中的物品，包括凳子上的录音、桌上的日记和墙上的地图，之后就可以了解到欧林所在之地。

5. 找到欧林之后玩家需要面对一场恶战，敌人有足足两个劣化者和几个邪教徒，个人建议玩家先观察好环境，有两个可以用于落木的位置，用弓箭触发这些落木，让其正好落在劣化者头上，可以将其秒杀。之后需要面对的就只有人类对手。当然一般情况下玩家能砸死一个劣化者就已经

足够让形势变得对自己有利了。想要达成这点就必须沿着上层的高地走，不然会找不到射击角度。期间反水的欧林也会在下层帮玩家吸引火力，他虽然会被敌人击倒，但是过一段时间之后又会复活，所以是吸引火力的最佳人选。

6. 搞定敌人后和欧林对话，玩家还可以决定他的生死，之后任务进入到下一阶段。



差事任务：身处异地

完成方式

任务触发者为卡尔加要塞的队长，任务地点位于一个劣化区，清除敌人后调查地上的尸体，并一路追踪踪迹，到达一个小岛后杀死岛上的牙口兽，拿走被它们吞下的弓再按踪迹找到最后幸存的士兵对话即可。

支线任务：垃圾堆里的麻烦

任务指引

任务触发地点在垃圾场，位于向日塔的北方。在营地最大建筑的顶部和佩脱拉对话，接着玩家需要帮她对付一批土匪。建议从朝土匪营地方向的路左边走，搞定两只破坏者之后，玩家可以沿着高台爬到土匪营地的西方，靠着这里的制高点来狙击敌人，比正面打要轻松不少。杀光土匪后找到营地里的三个电池，之后触发剧情，会有土匪引着玩家前往有破坏者的区域。建议从土匪窝的上层转移到能够看见破坏者聚集地的高台或是那个吊着的木板上，这里射击角度很好，玩家可以轻松用神射弓狙掉一大部分破

坏者。搞定破坏者后，需要在垃圾场里找到三个零件，之后玩家可以通过爬上垃圾场南边的木平台离开这里。

回到垃圾场营地把零件和电池都交给佩脱拉，之后需要用欧瑟兰大炮打来轰土匪，过程基本上和拿大炮打蚊子差不多，双方火力完全不对等，而且玩家不需要等大炮蓄满弹药再发射，蓄个两三发然后对准大概地点射击就好。最后等佩脱拉要求玩家破坏大桥时，蓄满弹药然后对着桥的底部射击就好，可以一次过结束战斗。再和佩脱拉对话，完成任务。



差事任务：锤子与铁

完成方式

完成“垃圾堆里的麻烦”后触发，和凯勒夫对话，然后前往目的地，找打目标后选择和他们一起狩猎或单干，之后追踪踪迹，干掉三只巨怪兽和三只壳行者（难度颇高，

建议多用属性箭引爆燃料罐来群体杀伤它们），搜刮残骸后和两个猎人对话，可以选择是把缆绳自己交给佩脱拉还是让他们交，建议选让他们交，可以立刻完成差事。



狩猎地：大河狩猎地

狩猎指引

在离开向日塔向着子午城走一小段路就会遇到这个狩猎地，这里的主题是绳索发射器，所以玩家得先买好才能解锁其中的两个挑战。

第一项考验是速度考验，其实比较简单，玩家就是要在怪物来骚扰之前搜刮场景当中的三个守视者残骸。玩家可以在挑战开始前先在高台上观察一下残骸所在的位置，决定好路线，之后就是各种夺命狂奔，路上不要理会任何机器，直接爬上残骸所在的高台，然后搜刮即可。如果有条件，玩家最好多带一点药水并提前喝一个急冻抗性药水，可以很好地在闪光鹰的喷吐之下保护自己。

第二项考验是在用绳索困住践踏者的情况下打爆它们腹部的处理器——也就是那个红色的半圆球装置。这个装置的抗打击能力很强，但任务判定时又要求玩家是必须在其处于被绳索发射器发射的绳索拉倒在地时打爆这个处理器，所以实际上去挑战时，玩家最好用专注技能辅助，对着处理器先射两发精准箭，保证其生命值变得足够低，然后对着践踏者的四肢外加躯体射击起码五发绳索箭，保证其倒在地上后，立刻射击处理器，只要处理器在践踏者倒地时发生爆炸，就

肯定可以完成一次。挑战要求玩家完成两次，如果想要拿到艳阳评价，打爆一个处理器之后不要理会践踏者，要去立刻寻找下一个目标，反正就算不理睬，过一段时间践踏者也会被火焰燃烧重创而陷入濒死状态，移动速度是追不上玩家的。

第三项考验是用绳索发射器捆绑闪光鹰，再对落地的闪光鹰使用重击。考验本身难度不算太高，因为绳索发射器瞄准时也可以发动专注，只要把闪光鹰引得保持低空飞行，就很容易命中。但是因为时间有限，玩家又不能花时间杀敌，所以在被闪光鹰围攻的情况下会受到很严重的干扰。买好急冻抗性药水和回升药水，吸引闪光鹰后记得不要贪，射中两发绳索箭就可以将其拉到地上，然后等其摔落并重新站稳之后就会出现重击提示，赶紧插一矛然后立刻找下一个目标即可。同时记得一只闪光鹰是可以重复用来完成挑战的，只要在其飞起后再次用绳索箭拉下来并再次重击即可。



炼铸厂：RHO炼铸厂

完成方式



这个炼铸厂在向日塔西边出口的西南方，需要走一段路才能到达。入口处的看守只是四只监视者，并不难对付。但之后玩家无法从大门直接进去，而是要从下方的破洞潜入到炼铸厂当中，沿途跟着火炬提示一路往下爬，就可以找到入口。在这个炼铸厂中玩家需要学会使用转动的涡轮机，对其中心射击可以让它的转动方向逆转，能够用以帮助玩家通过一些区域。在遇到的第一个开阔区域有一只清野兽和两只监视者，但因为一开始玩家不会进入战斗，所以可以安静地解决监视者，然后从出口左边通过涡轮机来到有连结器的平台，清野兽是没法走上来的，所以只要先手打掉它背上的大炮，它就只能任人宰割了。之后覆盖场景最西边的连结器，之前挡住空中运输货柜去路的屏障会打开，回到第一个连结器的平台上，攀上上方在运输的货柜，就可以前往下一个区域。

来到新区域后逆转头顶上涡轮机的转向并攀着来到对面的平台，走过一条窄通道之后就可以来到一

个中央有水的区域，这里只有三个监视者，可以通过打击通风口发出的烟雾藏身来暗杀解决，然后开门。之后玩家会来到炼铸厂的火焰燃料处理室，这里两只长腿兽和几个监视者在巡逻，处理的方法仍然和之前类似，先用通风口烟雾作为掩护，消灭监视者，等清干净之后再和长腿兽对决。记得它们都是弱电的，大威力的电属性攻击可以让它们被麻痹，然后任玩家宰割。

处理掉机器兽后，来到中央的连结器处，覆盖后可以在右边远方拦路的屏障处打开缺口，进入后经过一段不太长的跳跃攀爬阶段，就可以进入到炼铸厂的核心。之后的战斗部分就是之前 SIGMA 炼铸厂中央区的套路了，只是这次核心里的机器兽换成了牙口兽，支援的怪兽变成了清野兽。两个机器兽都是弱火的，所以玩家可以先布置一些火焰绊索来削弱和控制它们，然后抓准机会拆掉清野兽背上的大炮，一旦玩家拿到这个大杀器，这两只机器兽的战斗就不值一提了。

差事任务：绑架人质

完成方式

完成主线任务“太阳之城”后，开启，前往马刺岩，探索这里（如果没有杀欧林可以和他对话后让他

带路，并且选择是否和他一起行动），杀光敌人，搜刮尸体找到钥匙，打开门后等欧林入内，和他对话即可。

狩猎地：马刺岩狩猎地

狩猎指引

这是一个以暗杀潜行为主题的狩猎地，玩家在完成差事“绑架人质”时应该会在任务地点更南边看

到这个狩猎地。如果玩家没有掌握“无声攻击”技能，想要完成这里的考验记得要点出来，除此之外潜行

方面的技能也是多多益善。

第一项考验是找到监视者并将其暗杀，想要获得艳阳评价，除了“无声攻击”技能，最好还有“引诱呼唤”、“无声落地”和“安静冲刺”配合。建议从营地最右边的绳索滑下去，在落点处的草丛旁就有两个监视者，用引诱呼唤将它们引过来暗杀掉，然后在地图的北方还有两个监视者，也是可以如法炮制。不要去南方，那里有一个追踪者，会破坏玩家的暗杀过程。

第二项考验是搜刮四个壳行者的箱子，这里设置比较阴险，壳行者的箱子并没带在身上，而是放在地上，而地图的北边和南边各有一个点，两个地方都只有三个箱子，所以玩家需要先搜刮一遍其中一个点的三个箱子，然后在机器们的围攻当中狂奔到另外一边。建议多准

备一点回升药水再来尝试，不然风险有点大，尤其是因为附近有追踪者，它会追着玩家屁股发射飞镖弹，威力惊人。当然，如果玩家潜行技能以及装备的潜行属性够强，这里是完全可以大摇大摆地搜刮过去而不被发现的，尤其是在有“安静冲刺”技能的情况下，简直是闲庭信步。

第三项考验是杀死两个追踪者，不太难，它所在的位置大家应该都在上两个考验当中看到了，一个在南方，一个在西北方有壳行者的区域，但这里不能使用布陷阱的方法对付它们，因为效率太低，最好的方法是直接用电属性武器将它们打入麻痹状态，然后立刻冲过去打一下重攻击加一下重击（即倒地追击），等它站起来后立刻再将其打入麻痹状态，如此重复可以保证快速杀死追踪者。

炼铸厂：XI炼铸厂

攻打指引

这个炼铸厂位于西边地图的最南方，开启长矛柄长颈兽之后玩家应该可以看到。它是四个炼铸厂里最好玩的一个，因为这里竟然被邪教徒给占领了，玩家需要先消灭他们并在尸体上找到钥匙，然后打开炼铸厂被关住的大门，一路杀进去，里面的地形不是很复杂，敌人数量也不多，强攻还是潜行都可以。之后在遇到有着严重坍塌并且草丛众多的大厅区域后，建议采用潜行的方式解决敌人，因为这里敌人众多，而且能够用于当做掩体的物品并不是那么多，正面交战难度要相对大一些。如果玩家在这里消耗颇多，可以寻找一下场景中央一个被木架子包围的长颈兽头部，上面有不少药材可以采集。

之后玩家来到核心区域会发现这里的邪教徒更多，而且没有太多可以躲藏的地方，个人建议采用投石+引爆炸药桶的方式先阴死一部分敌人，最好是炸死手持死之信使枪的精英敌人，之后就可以靠重武器清场。接着把重武器放在核心旁边，然后开始覆盖指令，成功之后

玩家需要打一场2分钟的生存战，优先消灭那些手持死之信使枪的敌人，之后打到一定程度会有清野者和监视者闯入，但是它们是和邪教徒敌对的，所以可以避免锋芒让它们互相打，等倒数结束之后，就会有平台升起让玩家沿着上层的道路离开这里，剩下的敌人是杀掉还是留着他们自相残杀都可以。

沿着上方通道走一段路，回到之前的区域后，玩家会发现这里出现了追踪者，鉴于场景狭窄又有地雷，建议用绊索配合撕裂箭来对付它。之后用覆盖指令打开大门可以回到之前有大量邪教徒的大厅区域，这里草丛当中躲着邪教徒，同时有追踪者在地面上巡逻，玩家可以通过靠近邪教徒所在的草丛堆来惊动他们，而当他们跑动时就有机会吸引到追踪者的注意，给玩家创造逃跑的机会。

等玩家逃离大厅区域后，会发现出口处也是邪教徒和机器们在大混战，鉴于玩家算是局外人，其实可以一直冲过两者身边，它们往往都会忙着自相残杀，不会理会玩家。

等来到炼铸厂出口之外，敌人也仍然是继续和机器作战一团，而这里已经没有玩家什么事了，可以从容离开。



土匪营：黑翼遗迹

攻打指引

这个营地位于地图西边的南方，就在XI炼铸厂再上面一点，特点是处于平原地区，所以可以从四方八面入侵。个人推荐是东边，因为这里就关押着两个可以协助玩家战斗

的囚犯，而且还有可以爬上去的山崖，能够成为狙击点。敌人方面最需要注意的只有两个精锐土匪野人和一些高处的狙击手，大部分可以轻松靠精准箭爆头杀掉。



支线任务：太阳岩

任务指引

太阳岩位于黑翼遗迹的西南方，来到附近后会触发这个任务，先击败两只攻击这里的巨怪兽——在有NPC吸引火力的情况下应该不太难，然后和狱卒贾妮瓦对话，了解到在这里关押的三个囚犯逃跑了，并给予玩家抓捕他们的线索。另外玩家还可以在这里找到一个临时组装的吸引机器装置，显然巨怪兽也不是无缘无故就攻击了这里。

三个囚犯里乌莉亚是最好对付的，她所在的位置就是黑翼遗迹的土匪营，如果没打下来那可以顺手把这个地方打下来，如果已经打下来了那就只会看到乌莉亚在斥骂三个俘虏，直接远远一箭爆掉她头，然后过去和她对话就好。

拉斯葛藏在一个山洞里，进去

的路上有感应动作的炸弹，走得再慢靠过去也会爆炸，所以直接用火焰箭将其远程引爆即可。一路上边攀爬边对付这些炸弹，最后会带到拉斯葛，结果他自己作死没拿稳手雷，把自己给炸死了。

最后去抓加凡，需要先和目的地处的光明市集的客栈老板对话，然后用Focus可以在旅店外露天座位区不远处的石头后方找到染血的手铐，并追踪加凡留下的痕迹，最后会发现他正被捆起来在拷问。附近的NPC都敌对状态，直接杀掉即可，记得小心作为首领的哈希夫手中的重武器。之后和加凡对话完，他就会因为伤重而死去。

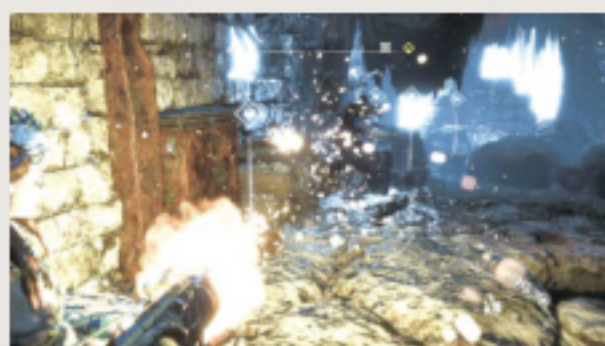
三个罪犯都得到了应有的下场，玩家可以回去和贾妮瓦交差。

土匪营：拱门大地

攻打指引

玩家如果直接从向日塔前往子午城，应该会在路上碰到这个土匪营地。这个营地的东方入口是个不错的进入点，门外就有一个草丛，方便玩家躲在这里对里面进行远程射击暗杀。走正攻路线的玩家也可以进门后立刻转去右方的区域，这里有两个囚犯可以在释放之后协助玩家战斗。需要注意的敌人仍然是

手持重武器的精锐土匪，这里的狙击手反倒不太可怕，因为他们的制高点优势太小。



支线任务：血溅之石

任务指引

任务触发地点在离子午城不远的挥刀断崖（这名字翻译有点强啊），和采石场工头对话即可触发。然后玩家需要来到采石场中央进入Focus模式，扫描炸药和土堆。建议先去炸药处检查，这里只有一些补给品，至于土堆嘛，相信大家猜到了，下面有一只机器兽：破石者。这算是比较难对付的机器兽之一，玩家最好在靠近石堆之前在场地上多放一些绊索陷阱，如果有近距炸弹更好，在地上多放一些，破石者在钻地的时候玩家虽然打不到

它，但是这些炸弹仍然可以被其触发并将其炸伤。它的弱点是冰，如果玩家手上有急冻炸弹，也可以尽情用在它身上，减缓它的速度。弱点部位方面请以破坏四肢为第一要务，全破可以阻止它钻地，大幅降低威胁度，之后可以专心触发腹部燃料袋爆炸，一般来说可以给它致命一击，如果还没死，可以再考虑对准排气口猛攻。

解决破石者之后可以回去和工头对话，领取奖赏并完成任务。

支线任务：猎人之家的武器

任务指引

在猎人之家和艾巴达对话触发，一个汇总性的任务，实际上就是在玩家于所有狩猎地完成所有试炼后，根据评价情况给予玩家武器，全部获得半阳有一把武器，全部全阳有一把，全部艳阳也有一把。狩猎地的试炼具体完成方法请看前文和后文的狩猎地部分，建议玩家在全部达成艳阳后再回来兑换，可以省掉一些跑路的功夫。另外这里提醒大家一下，游戏

里有个很囧的BUG，用这三把武器去解它们对应的武器教程，就算玩家符合了任务达成条件，也是不算的，必须要换回在商人处购买到的同一类型武器。



支线任务：猎人的埋伏处

任务指引

这是在完成差事“猎人之家的狩猎”后才会开启的支线任务。第一步是和塔拉娜对话，然后她会带你去见伊莎蒂，对话后任务转向目的地孤独之光。玩家一到这里就会遇到塔拉娜，但也会立刻进入和闪光鹰之间的战斗。闪光鹰会出现两批，总共五个，因为场地还算宽阔，而且有NPC吸引火力，战斗并不算难打。战斗结束后和塔拉娜对话，她会派玩家去上游调查闪光鹰频繁出现的原因。

目的地离孤独之光不太远，就在北边。到达地点后会发现大量牙口兽的残骸，并且遭到闪光鹰攻击，解决它们后，调查现场，跟随踪迹走，遇到一群猎人。玩家最后要选择和

他们对抗还是找一个和平解决的方法。

和平解决的话玩家需要帮他们找一颗牙口兽之心，如果玩家身上就有，也可以立刻交给他们。个人建议钱比较足的玩家可以直接传送去子午城在机械资源商人处买一个再传回来，省掉一些打怪的功夫。之后和赶来的塔拉娜对话，再回去找猎人之家的阿贺西斯，对话后玩家就成为真正的猎人之家一员了。

暴力解决就比较简单，把他们都杀光，然后和赶来的塔拉娜对话，之后回去猎人之家和阿贺西斯对话即可。

无论玩家用哪种方式完成任务，都可以拿到特殊的武器：撕裂弓。

差事任务：致命猎物

完成方式

完成“猎人的埋伏处”支线任务后解锁，需要玩家杀死一只风暴鸟和一只雷霆牙，拿到战利品后来到猎人之家，发现阿贺西斯不在后，再和洛根对话即可。

支线任务：红噬

任务指引

完成差事“致命猎物”后触发，前往长矛柄处的任务地点，会发现塔拉娜在被围攻。玩家可以靠着附近的草丛暗杀掉一部分敌人，剩下的和塔拉娜一起消灭掉就好。之后和塔拉娜对话，跟着她走一段路，就可以开始追踪阿贺西斯的踪迹。不久后玩家就会找到他，并见证他被传奇雷霆牙“红噬”打飞，随后玩家会和塔拉娜一起对付“红噬”。个人建议一开战玩家就进入潜行状态并躲起来，安排好战术后再和它开战，因为虽然红噬并没有外挂重武器，但这也意味着玩家无法使用外挂武器来反击它，只能使用手上

现有的武器，所以摧毁它的难度并不低。个人建议使用绳索发射器和撕裂箭配合，撕掉它的侧面护甲后，用绳索发射器将其整个拉倒（需要暗影绳索发射器），之后对准心脏猛攻，如果玩家用精准箭配合“三倍命中”技能的三重箭效果，可以一击就对其心脏造成上千伤害，并能够快速击杀这个强大的雷霆牙。

解决红噬后和塔拉娜对话，再跟着她去看看已经只剩最后一口气的阿贺西斯，最后回到猎人之家，和塔拉娜对话，就会看到她荣升日鹰职位，并完成任务。

支线任务：劫富

任务指引

在子午城的狩猎商品商人附近和拉凡对话可以触发任务，之后和旁边的管家对话，然后用Focus扫描附近被打破的窗户，标记踪迹来追踪，到达踪迹终点后和附近的奇蒂对话，然后再追踪一段路后和卡纱对话，发现疑点后回去和奇蒂对话，了解到一部分真相。接着前往水车处，和肯迪夫对话，然后任务目标会转向新的目的地。来到目的地后，调查地上的血迹并用Focus标记痕迹，很快就会来到一个暗影卡尔加的哨站。这里的人类都是处于敌对状态，玩家可以直接杀进去，也可以靠着草丛暗杀掉门口的哨兵后，从入口右边的小路潜入进去。

解决掉中庭的敌人后，玩家可以正门进入要塞，也可以从正门左边爬过几个石柱后，从墙上爬到要塞的顶部，个人推荐用后者，因为可以居高临下射杀那些在巡逻的敌人，然后直接用弹弓或爆破弹弓发射炸弹轰炸围在玩家寻找的目标纳桑身旁的三个敌人，其中除了一个精锐敌人可能扛过爆炸，其他两个士兵应该会被秒杀，之后剩下的一个精锐就比较好对付了。搞定后和纳桑对话，然后跟随他一起逃离要塞，并且在要塞下方对话。

之后玩家只要返回子午城和拉凡对话就可以完成任务。

支线任务：死者为大

任务指引

在和子午城的南曼对话后可以触发任务，会出现三个任务地点，先去日攀谷顶端并杀死三只闪光鹰，然后可以和在山顶上的奇米克对话，可以解决这个区域的目标。前往湖边神殿，这里两只牙口兽需要对付，但最好动手要快，笔者就因为观察了一下情况，竟然遇到了一只牙口兽被卡在水下，它上不来攻击玩家，我的攻击又打不进水中的悲惨情况，最后只能通过离开区域一

段距离并重新返回的方式才让其恢复正常。干掉牙口兽和湖中心亭子旁的瑞亚对话，完成这个区域的目标。最后前往列王神殿和布拉杰德对话，然后再找附近的太阳祭司对话，并最后选择不听他废话并把他赶走，随着其他人进入神殿，再和布拉杰德对话，完成这里的目标。

三个目标都完成后，回去和南曼对话，完成任务。



差事任务：需求与供给

完成方式

在子午城村庄会遇到这两位争吵不休的委托人，只带给两位委托人其中一种他们要求的透镜或是同时提供两种透镜即可完成，后者收益会更好一些。

支线任务：致命遗产

任务指引

在和子午村庄的拉纳曼对话后触发，之后来到他的家族庄园，清掉在巡逻的监视者和一只清野者，然后调查大宅旁边的人类尸体，找到一把工作室钥匙。之后前往在庄园大宅斜对面的工作室，在侧面打开门入内并调查未知装置，就可以将其关闭。然后回到大宅处，入内

并撬开有人在大喊处的大门，救出坦拉狄并触发剧情。之后看到拉纳曼作死然后被闪光鹰给袭击了，玩家接下来就要对付三只闪光鹰，难度不太高，有绳索发射器的话就更简单了。解决后和坦拉狄对话，任务完成。

主线任务：阵亡之悼

难点提示

1. 玩家在进行主线任务“太阳之城”时会触发这个任务，虽然可以不立刻跟着做，但最后还是得去完成，不然无法进行主线任务“朦胧暗影”。

2. 任务地点就在玩家之前经过的路上，可以通过营火直接传送过去，然后就会看到艾伦德在和几个机器战斗，帮他一把，然后和他对话，完成后开始跟随艾伦德行动，前往





他姐姐被袭击的地方调查。

3. 玩家需要调查5个疑点，头盔、血迹、灌木丛、箭和长矛。调查完成并触发剧情后，用Focus模式标记车轮痕迹，一路追踪，结果会陷入包围圈。战斗时可以先躲在一个坍塌金属构成的掩体后，对付用滑索落下来的敌人，搞定后再用弓来对付上层的狙击手。之后会有两只清野兽跑来，先让艾伦德吸引住一只，集中火力——字面上的火

力，例如火焰炸弹和火箭来摧毁一只清野兽，然后可以用燃烧绊索一点点消磨另外一只清野兽，等其转而攻击玩家就继续用带燃烧属性的武器烧它，很快就可以搞定。之后玩家又要当一次名侦探，这次调查的对象是皮革碎片、血迹、石头、三脚架和武器。至此玩家终于查明袭击的真相，任务完成，但只是进入了下一个阶段。

主线任务：前往边境

难点提示

1. 这是“阵亡之悼”的后续任务。来到太阳皇宫，亚萝伊见到的不是艾尔德，而是无罪的马拉德。跟他一起走，最后就能见到太阳王亚维德和艾伦德，并且进一步发展剧情。

2. 任务的下一步是前往一个之前并没有去过的地方，需要用坐骑或自己的双脚走一段路。在叫卖崖玩家会遇到艾伦德，但是马拉德派来的密探却不见踪影。进入Focus模式，标记地上密探走过的痕迹，很快就会沿着踪迹找到他的尸体并触发剧情。

3. 下一个任务地点在北方，但不建议玩家先骑坐骑过去，因为很快就会遇到机器拦路，需要消灭清野兽和牙口兽。到达目的地后，会进入潜行阶段——当然你可以硬打。最合理的方法是远远地潜行在草丛中，射击机器身上的锁链把它们释

放出来，让它们和其他敌人开战，保持这个战术，玩家就可以很轻松地靠射箭偷袭来搞定敌人。注意，在最后清光敌人并进入下一个任务提示后，拿一个清野者背后掉下的清野大炮到入口附近大约五六米外的地上，因为玩家接近大门后会触发剧情，之后会有拿着重武器的敌人来攻击玩家，用这个大炮可以轻松搞定，但因为玩家的位置会被强行挪到屋外五六米处，如果拿着炮去调查任务点反而会导致武器被丢在屋外用不了。搞定敌人后，调查他获得阻挡音波发生器的物品，然后走下屋子的楼梯中段并用开关关掉声波发生器，走进地下室就能触发剧情。

4. 剧情后需要搜索地下室，调查德瓦尔的日志就可以得知进攻的情报，在和艾尔德对话，完成任务。

狩猎地：烈日深沟狩猎地

狩猎指引

这是一个讲究对于机器身上重武器运用的狩猎地，相信很多来到这个狩猎地的玩家都已经是此道高手了，不过这里的敌人非常强大，所以也得注意一下亚萝伊的生命安全，尤其是不要轻易惹到场景中央

的雷霆牙，不然就是一场苦战。

第一项考验是用清野者大炮消灭两个敌人。玩家如果有相应的RHO覆盖指令，可以在控制清野者之后让它去杀死敌人来完成考验，但这一来速度慢，二来如果附近没

有敌人则根本无法达成，所以个人推荐直接从最右边的滑索滑下去狩猎地，这里前面就有一个清野者，打下它背上的大炮，捡起来后射死它就可以完成一次进度，再用大炮射杀远处的随便一只守视者，就可以迅速完成考验。

第二项考验需要玩家去控制两个清野者，然后借用它们的力量来击败雷霆牙。首先玩家必须要去打通RHO炼铸厂获得控制清野者的覆盖指令，然后再从场景的最右边滑索滑下去，先靠着草丛掩护控制一只清野兽，再从谷底的西边绕到对面的一侧控制另一只清野兽，之后就是和雷霆牙正面交战，建议使用爆破弹弓这种完全以杀伤力为重点的武器，直接朝着雷霆牙头部的弱点轰炸，才有机会用较快的速度将其杀死，不然拿不下艳阳评价的。

炼铸厂：ZETA炼铸厂

攻打指引

看守规格明显比较高的一个炼铸厂，位于烈日深沟狩猎地的正上方。这里看门的是三只追踪者，不太好对付。搞定它们后，玩家会发现入口被屏障挡住。但其实在大门左侧上方有一个洞口可以入内，那里有一只红眼守视者，玩家需要在之前和追踪者战斗的地方找一个能够攀爬的石柱，爬上去再跳过正对着的山崖平台就可以走过去洞口。

之后玩家经过一段攀爬，就会

如有玩家有ZETA覆盖指令，完成第三项考验是比较简单的，就是控制雷霆牙然后让其杀死清野者，但是如果玩家没有ZETA覆盖指令，那么要倒过来就比较辛苦，需要先把雷霆牙的两个圆盘发射器打下来，然后冲下去捡起来，再跑到谷底边沿上跑去杀死两只清野者。建议起码要加出“超重举重者”技能，否则玩家的移动速度是无法满足艳阳评价的时间要求的。但有个取巧的办法，那就是狩猎地重启挑战只会让机器重生，而不会清除之前战斗留下的重武器残骸，所以玩家可以在达成第二项考验后立刻去做第三项，会发现谷底中央应该就有之前一只雷霆牙掉下的圆盘发射器，拿着去杀清野者就好，省了从雷霆牙身上打下来的功夫，而且也不需要再在惹到雷霆牙的情况下顶着它的攻击杀清野者。

支线任务：祸从天降

任务指引

任务触发地点在烈日深沟狩猎地的北方不远处，要在完成主线任务“前往边境”后才会出现。和倒在地上的哈克特对话，他会要求玩家前往叫卖崖。来到叫卖崖之后会

受到闪光鹰攻击，建议留在村内和闪光鹰打，它们竟然会落在屋顶上射击冰团，但也会给予玩家攻击它们的机会。搞定后，爬梯子来到村子中央房屋的顶部，和首领对话，



主线任务：造者末途

难点提示

1. 前往造者末途，这一路会非常远，不过如果玩家沿着大路走，是不会碰上太难缠的敌人的。在路途后半段还有一个地方可以搜刮武器，这里可以拿到一把少见品质的绳索枪。善用这个武器，因为当玩家快要到达目的地时，会进入一个邪教营地，这里不但敌人众多，后面还会有劣化者带着守视者围攻玩家，还好战术还是老样子，且战且退的情况下并不容易被其围攻。

2. 之后在目的地会碰到庞大的机器人死之信使。建议先从场景的边沿开始清除敌人，并收集充足的物资，之后需要靠着在不同掩体之间快速移动并和其对射来击溃它。它的身上能够破坏的部位很多，但火力也很猛，之前杂志上建议过大家用卡点的方式打，但因为实际上游戏当中玩家需要用自己手中武器去战胜的死之信使也就三个，所以个人建议不要卡点，练练手习惯一下它的打法为好。其实这是一个比较按部就班的BOSS级敌人，玩家需要做的是保持移动不被其重火力武器击中，然后趁着空隙集中打击它身体中央的枪炮塔，而等它露出了散热孔和冷却棒时就立刻对这两个部位进行打击，并随时留意它的腿部，只要腿部上方露出发红的稳压器，就立刻尝试打爆一个稳压器，这会令死之信使立刻倒下并露出身上的散热孔，给玩家一个安全输出

的机会，如此往复就可以慢慢磨死死之信使。

3. 之后调查邪教教官，获取他的Focus触发剧情，再进入死之信使之前在不间断击打的入口，调查裂缝就可以触发下一段剧情。

4. 玩家在探索造者末途时会遇到走廊坍塌的情况，沿着塌下的走廊回到第二层，再通过梯子爬到第三层后记得往上看，是有攀爬点可以给玩家攀到四楼上的，但要去到目的地的话就不要爬上四楼，而是沿着外部的攀爬点一路爬过去。之后也会碰到不少类似的攀爬点，记得本作的攀爬智能度非常高，一般只要向正确的地方推动摇杆就可以爬上去，大部分情况下并不需要跳跃配合。沿途可以走走岔路，有一些补给箱在等着玩家去拿。

5. 到达顶楼，找到资料储存器后，按照提示使用Focus扫描，然后是平台中央办公桌上的全像设备，观看全部三段影像来了解游戏背景中的关键情节，之后原本在办公桌的一边被封住的大门就会打开。但别急着从门垂降下去，看到门的上方平台上有一个可拾取的补给箱了吗？爬上去，收集补给箱的物品后再抬头观察这个平台上方的墙壁，会看到攀上更高处的攀爬点，沿着这里一直爬到顶部，就可以找到“古老兵器库”任务里的第三个电池。



土匪营：粉碎火炉

攻打指引

在这个营地就在前往造者末途的路上，在营地的东南方玩家可以再次找到尼尔，和他对话后就可以组队打这最后一个土匪营了。这里

的结构不算太复杂，敌人构成也还是那些，仍然是建议先暗杀高处守望台上的敌人，因为这里有不少精锐弓箭手，贸然和他们正面开会



然后用Focus扫描村里的不明信号，前去和信号旁的沙哈瓦德对话，了解到他在一个秘密工作室当中找到会引来闪光鹰的装置，而玩家需要去寻找这个工作室，销毁装置避免其他人误用。

任务目的地在叫卖崖北方不远，但因为路上有雪崩，所以玩家得经过一段攀爬的路段才能够绕路前往目的地。路上会遇到风背兽和长腿兽挡路，不过因为场景中有一些草丛可以利用，对付他们应该不难。之后玩家会遇到一只风暴鸟挡路，

但其实不需要和它打，保持潜行解除场地上的三个诱饵（Focus模式可以看到信号），它就会飞走，期间它会在不同地点之间转移，不过其实是有规律的，看准了它视角的盲点后移动就不会被发现。当然觉得自己战斗力爆表的玩家也可以试试动手解决它。

赶走或搞定风暴鸟后调查工作室的信件，会发现这原来也是德瓦尔干的好事，所以后面主线当中他手上才会有召唤闪光鹰的装置。之后回叫卖崖和首领对话，任务完成。

主线任务：日必将落

难点提示

1. 任务接续在“前往边境”之后，回到子午城，在皇宫和太阳王见面，众人会确定德瓦尔在城中的藏身之处，完成所有对话后动身前往任务地点时可以用瞬移离开皇宫，节省时间。任务地点处有一个炸弹，对其进行详细检查后，会触发下一步行动，检查楼上的炸弹，然后进入Focus模式观察窗栓，就会获得破坏窗栓的提示。不要用武器，直接走过去调查就可以打开窗户，之后检查炸弹，就可以触发把炸弹推走的剧情。

2. 剧情后打开Focus模式，标记地上的脚印，一路追踪下去，直到遇到德瓦尔，然后从悬崖边缘一路攀爬上通过皇宫的大桥下方，远远地就会看到两个守在路上的敌人，是远程狙击还是冲过去解决就看玩家的战斗风格了。继续前行并触发

剧情，之后靠近声波装置按下△键就可以将其摧毁，接下来就是和德瓦尔决战了。这家伙用的是近战的声波发生器，可以吹飞玩家，所以最好用燃烧炸弹把他点着，控制他移动，很快就可以把他解决，而他的两个手下战斗力更是不值一提。但是这只是战斗第一阶段，之后他会用装置召唤来闪光鹰，准备好弓箭把它们都射下来吧，集中击打它们胸口的急冻囊可以提高效率。等闪光鹰都被摧毁后和德瓦尔对话，这家伙就算是彻底被击败了。

3. 接下来玩家需要和太阳王，艾伦德以及德瓦尔对话，虽然和德瓦尔说话不是必须的，但个人推荐听一下，因为这家伙骂人是不重样的，看在配音演员卖力演出的情况下也得捧个场，大概听他骂你十多句之后，他才会终于闭嘴拒绝和你说话。等玩家和太阳王还有艾伦德都对话之后，任务就完成了。



被射得很惨。

等玩家杀完土匪后,还是和第一个营地一样需要和尼尔对话,完成任务。但之后记得和他继续对话,可以触发支线任务“担心的原因:告别”。

支线任务:担心的原因:告别

任务指引

解决所有土匪窝并且和尼尔对话后触发,之后前往任务地点,尼尔会向玩家提出决斗,如果玩家拒绝决斗,那么任务就算是完成,而

如果玩家答应决斗,那就是需要和尼尔进行生死对决,不过过程也没有多难,毕竟他也只是个人类而已。击杀尼尔后任务也会完成。



尼尔:别太快下结论。如果你先死亡,敌人对敌人造成伤害,那对你最有利。

进坟指挥部

难点提示

1. 去进坟指挥部的路非常遥远,但玩家可以瞬移回万母王冠,大幅度缩短赶路的时间,还可以顺便补给一下。

2. 目的地处坐骑是进不去的,玩家只能杀进去,这里的敌人是劣化的各种机器和邪教徒的组合,最好采取潜行暗杀,不然因为周旋空间有限,会打得很辛苦。

3. 之后记得注意那些看似无法落下的缺口处,一般上方都会有橙黄色的轨道供玩家充当滑索。遇到锁住的大门后,按照指引前往供电区域解谜。谜题很简单,第一个就是按照程式码核心处显示的顺序拧动开关的方向,上面显示的顺序是从上到下,实际上拧动时的顺序是从左到右。第二个需要用程式码核心下方的资讯资料点中的提示来解开,提示也比较简单,春夏秋冬对应四个按钮,东南西北自然是对应四个方向,顺序仍然是从左到右,夏北(上)、春东(右)、秋西(左)、冬南(下)。第三个就更简单了,看程式码核心上蓝色光圈的缺口朝向就可以解开。回到大门处,入内后可以在第一个拐角处看到“古老武器库”任务所需的第四个电池。

4. 接下来的区域有大量的日蚀教徒和一个劣化破坏者,鉴于场景比较曲折,仍然是建议走暗杀路线。

先从入口平台左边跳下去,爬上房间门旁的楼梯来到顶部,看准机会暗杀掉左边走道上的两个教徒。来到另一边的平台后,会看到一个通往下方房间的天井,看准有敌人走进进去的时候将其暗杀掉,然后在房间门处放一个绊索,从房间东方(看地图)窗户跳出去,房间对面一个拿死亡信使枪的敌人有很大几率会走进房间当中,守株待兔等他被电击后立刻下死手把他打死,拿到死亡信使枪之后,其他敌人就只能任你宰割了。

5. 跑着从场景东边的铁块跳到对面平台上,回头会看到右边石壁上有攀爬点,一路往右爬,启动全息影像后按照指示去打开一扇门,就可以看到新的剧情。之后玩家需要对付一台死之信使和一批日蚀教徒。这里是不能够留在上层打的,因为死之信使的炮火可以摧毁平台。建议躲开死之信使的视线,从平台左边垂降下去,先暗杀掉一个在平台上的敌人,这时候死之信使应该反应过来了,玩家需要一边躲避它的攻击,一边清理其他敌人,记得遵从的顺序是:死之信使攻击间隔→对敌人发起进攻,对方发起机关枪射击则躲避,如果是飞弹射击就要绕过敌群来躲避,这样导弹有很大几率击中敌人,帮助玩家更快清

理敌人。而对付死之信使本身则需要频繁用火焰箭对其加温,逼使其露出散热棒,然后立刻用一般攻击对其进行攻击。在整体过热时,死之信使会蹲下并露出脚部的散热棒,只要击破一个,就可以让死之信使倒下一段时间,并露出躯体上的散热棒,这是输出的好时机,尽量在这个时候多破坏一些散热棒,能够重创它。如此往复循环,期间玩家只要记得尽量多保持移动,就算是在制作弹药时也要保持行走,则能够保持住对死之信使的输出,坚持

一段时间,就可以磨死它。

场景中有不少黑色恶兆菇,采集之后可以用于回复一定的生命值,可以在躲避的间隙抽空采集,但不要拿场景中的补给箱,因为前者只需要玩家按一下△键就可以采取,后者需要长按△键,很容易打乱躲避节奏,不到弹尽粮绝之前都不要去开。

6. 来到第二个需要按手印的大厅时记得开一下附近的大型补给箱,补充一下之前战斗当中消耗的弹药。剧情过后就可以离开了。

诅咒黑暗

难点提示

1. 赛伦斯终联络了主角并表示需要碰面,前往金属之环附近的营火触发对话,之后得知新的目的地,位于子午城的西边,正好可以回去补给一下。

2. 目的地需要玩家攀爬上去,因为攀爬点都是以岩石为主,不太显眼,大家记得多多观察岩壁。在顶部点燃篝火触发剧情后,进入到渗透日蚀教基地的部分。沿着小道走玩家会很快遇到劣化机器来巡逻,这里建议还是走暗杀流比较方便,毕竟空间太小,正面打的话压力不小。但要注意不要引起场景最中央的长脚怪注意,它是中型机器,无法用暗杀来秒杀,而一旦暗杀不了就只能进入战斗,最好还是在搞定了所有监视者后再和它对决。之后玩家可以通过爬上场景中央的大树,从其上方的平台走到靠近目的地的平台然后用滑索到达目的地,选对时机的话下方的长脚怪是看不到玩

家的。

3. 后面的一段潜行要简单不少,敌人是能够被瞬间暗杀的破坏者,可以一一用草丛对付。之后追踪长颈鹿转移途径的地方倒是有不少人类敌人,对付起来麻烦一点,但这里有个建议:点出觅食者技能树里的“引诱呼唤”技能吧,感受一下游戏里敌人的惊人智商,你会觉得潜行从未如此轻松过。在目的地处玩家会发现反派希利斯的房间,在房间不远处的一棵树可以被推倒并且落下,成为通道。之后沿路走到长颈鹿旁,并且依靠手脚架爬上其顶部,触发剧情。

4. 剧情后是一段经典的逃脱桥段,其实路上的攀爬地点还是蛮明显的,大家不要慌看好路再爬就好,遇到的敌人也不要纠缠,翻滚过去即可。回到之前潜入的最后一个区域,走到桥中段利用垂降点降下就可以完成这段逃脱。



地球的重大秘密

难点提示

1. 玩家现在可以前往坠日城,并且在这里看到他们那古罗马风格十足的斗兽场。这里有些支线任务和差事可以先完成一下,不然玩家进行完这



阿瑞斯和塞拉之曙光降临，是毁灭之后能重生。

个主线之后就只能穿上赛伦斯给玩家的“暗影中坚份子轻装”才能够和NPC对话，平添一点麻烦。

2. 进入觐见室并且触发剧情后，来到外部的阳台，可以看到左边的栏杆处有缺口，跳下去，之后会看到有几个尖石笋，跳上去前推摇杆就可以一路跳过去，然后沿着岩壁一路降到下方，调查大门并触发对话，等对话完成后，进入遗迹，触发剧情。

2. 看完关于“零之曙光”的第一段影像后，后面的路会遇到进入设施的隼战士，爬上柱子上的梯子可以来到上层躲过他们，进入目的地不远处一扇需要打开的门，可以看到关于“零之曙光”的真相。后面的一个区域会有三个隼战士直接拦住玩家，还拿着火击弓，但其实玩家只要赶紧前走两步，躲进右边的房间，再通过通风口来到更前面一个房间，就会发现有一个士兵正好在对面，用攻击将其引到这个房间前，布置好绊索来秒杀他，之后就可以捡起火击弓教另外两个战士做人了。

3. 干掉战士，发现前方大门打不开之后玩家需要去启动电源，仍然是之前遇到过的谜题，先扫描核心来揭露提示，然后按照从左到右的方式把开关拧到对应的方向。接

着后方通道处的大门打开，进去后爬上二楼，找到发射器。然后回到开关处，在原本缺失了一个开关的谜题处装上找到的发射器。注意这里的谜题因为设备故障，提示其实是倒过来的，需要稍微想象一下这些箭头倒过来的方向顺序才能够解开。

4. 进入核心区域后会遇到日蚀教徒，虽然一开始只有三个人，但是有两个是领袖，玩家如果没有加对应技能是暗杀不了的，但可以考虑明杀，因为地形限制太大，虽然玩家不容易躲闪，但是放了绊索之后敌人中招的几率也很高，用爆炸绊索效果拔群。敌人会有三波，其中第三批敌人比较危险，有起码两个敌人会手持死亡信使枪，火力惊人，注意躲避。个人推荐用弹弓打这场战斗，抛物线加上火焰炸弹的效果用来对付人类敌人非常不错。

5. 打完这场战斗后拿一把死亡信使枪，因为后面玩家试图进去索贝克办公室时需要再打一场，有这把枪，就根本都不需要潜行或者周旋，直接站在门口突死所有敢过来和你正面对抗的敌人就好。之后沿路可以看到好几个关于盖娅辅助系统的介绍，并最终能够绕路进入到索贝克办公室。调查办公室之后触发剧情。

差事任务：医者誓言

完成方式

和坠日城外的阿巴斯对话，然后前往纹章拱门，和葛利夫对话后，在恶兆谷狩猎一只雷霆牙获得雷霆

牙之心，然后回坠日城外，和葛利夫对话再和阿巴斯对话，任务完成。

支线任务：叛徒的奖赏

任务指引

这是在主线任务“地球的重大秘密”并来到了坠日城的觐见室之后才会触发，之后在城外和凡

娜莎对话，接受她的建议前去拯救被通缉的军官，并来到她提示的三棵死树处，用Focus追踪军官乌提

德，爬上翠山之后再追踪一次，并检查被狩猎的草食者，会引来三只闪光鹰，将它们消灭后继续追踪踪迹，就可以碰到乌提德并触发剧情。之后敌人来袭，建议玩家就在原地用石头作为掩体，进入潜行状态保证自己不容易被击中，然后用爆破弹弓的炸弹直接轰炸敌人，会比用弓对射更加方便。

击退第一批敌人，跟随乌提德来到下一个场景，然后赶紧收集物资和药草，因为接下来有一场硬仗，而且收集资源是有限制的。之后的战斗比较麻烦，玩家会两面受敌，既有敌人从正面跑来，也有敌人从滑索降下，需要随时关注左右局势，乌提德本身是靠不住的，最多吸引

一两个敌人。推荐武器仍然是爆破弹弓，对付远程敌人和近程敌人都一样好使。但如果玩家觉得还是打起来很有压力，可以后撤到不远处有火把的洞穴当中，里面有一门清野者大炮，足够用来清场了。

战斗完成后和乌提德对话，跟着他移动来到下一个场景，终于开始BOSS战，大祭司的打手有三个，最有威胁的自然是拿着重武器的敌人，先把他炸倒然后用重击戳死，接着立刻捡起重武器猛轰近战敌人，等这个敌人被秒杀后，剩下一个远程攻击的敌人简直就是砧板上的肉。最后再和乌提德对话，爬上大祭司所在的高台，触发剧情后任务完结，并触发下一步：“王后的赌局”。

支线任务：王后的赌局

任务指引

按照凡娜莎的要求，前往目的地，和三趾华迪夫对话，然后玩家只要一走下峡谷就会引来一个破石者。因为场地相对较窄，建议直接采用绕圈的方式躲避破石者的攻击，并且在其冲出地面时立刻尽量用绳索发射器限制它移动，并迅速拆掉它的四肢，之后只要找到机会引爆它腹部的燃料袋，就可以将其活活炸死。

回去营火处触发剧情，剧情完成后玩家需要和凡娜莎一起对抗敌人，游戏会在一开始给出一定的设置陷阱时间，其实个人更推荐玩家在峡谷道路上布满绊索，之后按照提示躲到高处，如果玩家采用潜行姿态，敌人甚至都看不到玩家到底在哪里。

靠着这种方式，玩家可以轻松对付掉第一批的三个邪教徒和第二批的两个守视者加一个邪教徒，之后和凡娜莎对话，第三批敌人来了，是一只劣化雷霆牙，而玩家的同伴只是两个卡尔加长矛兵，不要对他们抱太大希望，按照和雷霆牙对战的战术来正面作战吧。在刚才伏击两批敌人的高处继续呆着，只要玩家迅速拆掉雷霆牙的圆盘发射器和头部两侧的大炮，它就没有什么能够打穿玩家面前石头的手段，最多只会是靠过来发动撞击，只要用绳索发射器限制住它，之后猛打心脏就可以快速杀死它。

完成后来到船上，就可以触发剧情，剧情后即可完成任务。



支线任务：太阳与暗影

任务指引

玩家在完成“王后的赌局”后会回到光明市集，正好可以清一下这里剩下的任务。在光明市集与在桥上

的拉哈维斯对话，了解到他的女儿失踪了。之后前往花园检查望远镜和铲子，再跟随泥土的踪迹追到船屋，

主线任务：诺拉之心

难点提示

1. 任务开始后，玩家可以瞬移回靠近万母的地方，但最近只能到主门处，无法直接传到万母里面。但要注意，在主门处一出现就需要对付一个劣化者，记得准备好。之后路上还有死之信使和劣化者一起出现的绝体绝命情况，建议还是潜行过去或是冲过去，实在是没必要和它们死磕。

2. 在万母之守需要和两个劣化者还有一群日蚀教徒决一死战，不过其实玩家可以一边打一边往万母之守外退，劣化者会因为外面营火带来的规则影响而无法靠近玩家，只能用远程投石，这时候绕着两旁的石柱来和它们周旋，躲避投石并破坏它们的部位，能够比较轻松地击败它们。打完后记得在万母之守里面的广场搜刮一下物资补充消耗。

3. 最后在入口前玩家会遇到一只被劣化的雷霆牙，也就是玩家在本作第一次公布时看到女主角挑战的那只暴龙型的机器。记得先去左边的一个石柱处拿走死之信使枪，可以在和雷霆牙战斗之前获得一定的优势。之后请跑到地图的左边，会有一个山石凸起的地方，躲在里面用弹弓发射炸弹攻击雷霆牙可以较为安全地削掉它的血，它走不进来，攻击大部分也打不到玩家。等雷霆牙被摧毁，其他的日蚀教徒就不足为惧了。

4. 战斗结束后和华尔对话，再和提尔莎对话触发剧情。之后进入遗迹内部，扫描记录激活新的剧情，之后按照提示离开遗迹，完成任务。

主线任务：崩垮山

难点提示

1. 目的地比较远，建议从向日塔附近出发，可以省掉一些路程。在离目标大约有500米的时候有一个篝火，在这里存档，然后就不能使用坐骑，只能爬山往上走。

2. 攀到顶部后走进平原地区，这里出现新敌人追踪者，一种擅长远距离攻击和埋伏的机械，他们的远程攻击颇具威胁，而且能够隐身，不过总体而言还是能够看到他们的身影。推荐使用弹弓发射电击炸弹，可以有效控制他们。战胜敌人后可以搜刮一下战场，这里有不少药材可以采集。

3. 从交战的区域河流上游爬上更高的山顶，左转过河立刻存档，因为这里还有一场恶战。建议玩家在营火后方的高地上布阵，这里只有一条路可以上来，在路上布满各

种绊索，然后开始用弓箭攻击远处的闪光鹰，把它们引过来，与此同时地面上的两只清野兽也会冲过来，但应该会被绊索暂时挡住。集中精力消灭闪光鹰，实在觉得顶不住就跳下到篝火处朝着河对面撤离以继续周旋。但如果玩家过了河后两个清野兽已经追上来了，请果断换上弹弓用火焰炸弹将它们优先消灭，因为它们比闪光鹰要难缠多了，攻击力也高。

4. 最后玩家需要迎战大敌，就是本作在第一次公布时最后出现的风暴鸟。对付它最好的手段是神射手的撕裂箭，在射中其弱点并爆炸时会产生很不错的失衡效果。玩家一般需要保持移动，并在风暴鸟用胸口的闪电枪射击的间隙对这个部位进行攻击，等其被破坏后，风暴

调查屋子靠水一边的绳索，然后游到湖中央的小岛上，干掉岛中央的牙口兽，跟被其困住的伊莉达对话，会发现她竟然不想走。

调查帐篷处的床具，会发现这里明显应该有两个人在住，再和伊莉达对话就会知道她是在等自己的暗影卡尔加情人，但对方失踪了。前去岛对面调查烟雾讯号，并追踪地上的踪迹，会发现一个暗影卡尔加的哨塔，接着要用潜入或者正面

攻击的方式搞定这里的所有敌人，个人推荐从大门右边绕到建筑背面，再沿着墙壁上的攀爬点爬到顶部，然后直接用爆破弹弓居高临下轰炸敌人，杀敌效率会变得很高。

杀光敌人后在二楼找到伊莉达的情人，但是他已经因为被误会通敌而折磨到重伤，在交给玩家一个信物后就去世了。直接回到光明市集和伊莉达对话，并选择应对的方式，再和拉哈维斯对话，任务完成。



伊莉达：伊莉达，告诉他们，他们没发现我们的小岛，很危险，把这条线交给她，告诉他们，一切都很简单。

差事任务：奇怪的提议

完成方式

和光明市集的佛南德对话，来到日暮台地爬上目标处调查箱子，触发剧情后杀死境外人佣兵或逃走，

找到佛南德然后选择对待他的方式，接着任务完结。

差事任务：太阳的审判

完成方式

和光明市集的瓜拉妮对话，来到新出现的目的地调查木桶并追踪踪迹，找到水果后调查，再沿着地上掉落的水果追寻，找到脚印后

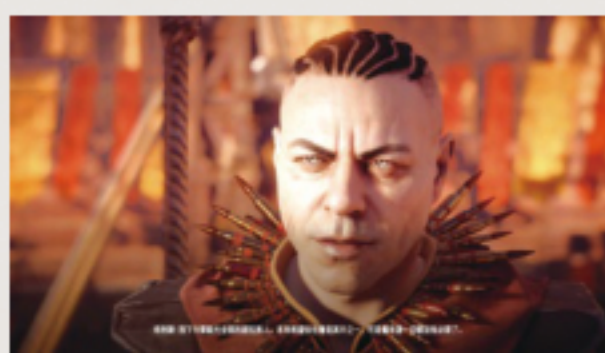
继续追踪，找到被闪光鹰围困的小偷，干掉闪光鹰后追踪血迹，找到小偷后和其对话即可完成。

主线任务：太阳暴主

难点提示

1. 和巨怪兽战斗的开始阶段比较简单，就是引诱它摧毁场景当中的柱子，只要完全摧毁了所有柱子，就会进入第二阶段。玩家此时会取回装备，之后的战斗难度比较高，巨怪兽不吃电绊索，本身对于属性的抗性也比较高，玩家需要先熟悉它的攻击，包括冲撞砸地——这招需要等它抬头的瞬间闪避才容易躲过，翻土——带追踪的持续射击，需要持续跑动躲避，和磁力爆破——大范围的攻击，需要立刻远离。目测最有效的攻击方式是用弹弓加上火焰炸弹对其正面展开攻击，可以比较容易地打出硬直，同时爆炸绊

索也是一个很好的伤害手段，连续撞上爆炸绊索甚至会让巨怪兽直接倒地，留给玩家输出的机会。老练的玩家也可以参考怪物战斗心得当中的方法，直接用撕裂弓破坏它的各个元件部位并引爆它身上的燃料罐和电池，最后再用大威力的爆破弹弓收尾。



伊莉达：伊莉达，告诉他们，他们没发现我们的小岛，很危险，把这条线交给她，告诉他们，一切都很简单。



伊莉达：伊莉达，告诉他们，他们没发现我们的小岛，很危险，把这条线交给她，告诉他们，一切都很简单。



鸟就会偏向于地面攻击，之后逐步破坏它翅膀上的引擎，以及后背上的急冻燃料罐，期间它会在地面使用大范围甩尾，浑身发电地靠近玩家，都需要迅速远离躲避。另外它还会在空中发动俯冲攻击，鉴于本作没有锁定系统，玩家需要尽量注意其头上代表进入战斗状态的红点所在的位置来躲避。战斗完成后记得逛一下山顶，有不少药草可以采集。

5. 一段攀爬之后，玩家可以在入口遇到赛伦斯的投影，谈话后启动大门扫描入内。之后是一些简单的跳跃和场景互动，没有太难的

地方。触发全像投影并且观看剧情后和赛伦斯对话，然后前往下一个地点，继续观看全像投影，又再和赛伦斯对话，然后拿走总覆盖指令。最后按照提示回去和赛伦斯——这回是他真人现身——对话，路上在用滑索回到玩家进入崩垮山的起点下方时，别忘了向右边探索，找到一个能够让玩家爬到上层的黄色攀爬点，在这里的最上层走进建筑物当中，可以在终点处的右边货架找到“古老武器库”的最后一个电池。和赛伦斯对话并了解他的背景故事后，接下来按照提示制作长枪，玩家的近战武器终于升到最高级了。

主线任务：朦胧暗影

难点提示

1. 任务开启后，玩家和无罪的马拉德对话时会收到提示，下一个任务就是最终任务了，要是支线要打，就得赶紧去做。同时玩家会获得三个新的目标，如果想要执行就千万不要去欧林家睡觉，因为一旦睡了会立刻就进入最终章的剧情。前去任务地点需要乘坐升降机，注意在升降机外面和里面都有开关，各需要拉一次，前者用于让升降机升上来，后者是让它降下去。

2. 支线目标当中，和泰布对话，他会提示玩家在之后的战斗中，有着他身后那种旗子的地方都埋着补

给品。在不远处玩家可以尝试使用重武器欧瑟兰大炮。而在尖塔的三个任务点其实都是和援军们对话，想要看完整剧情的玩家可以去看看。

3. 之后需要记得检查自己是不是做完了所有的支线任务，其中有个 11 个支线和差事任务关系到奖杯“所有盟友已加入”，需要都完成了再进入最终战才能解奖杯，不然就只能等打完最终战看完结束，游戏回到开始“朦胧暗影”之前时再去补。

4. 最后，在开战之前，玩家们可以补充自己的各种补给，包括道具和弹药，能够提升携带物品容

量的包裹尽量都做出来，这样子在打之后的战斗时就不怕弹尽粮绝了。只要玩家开始睡觉，任务就会完成，

并进入到最终任务。

主线任务：灭绝之危

难点提示

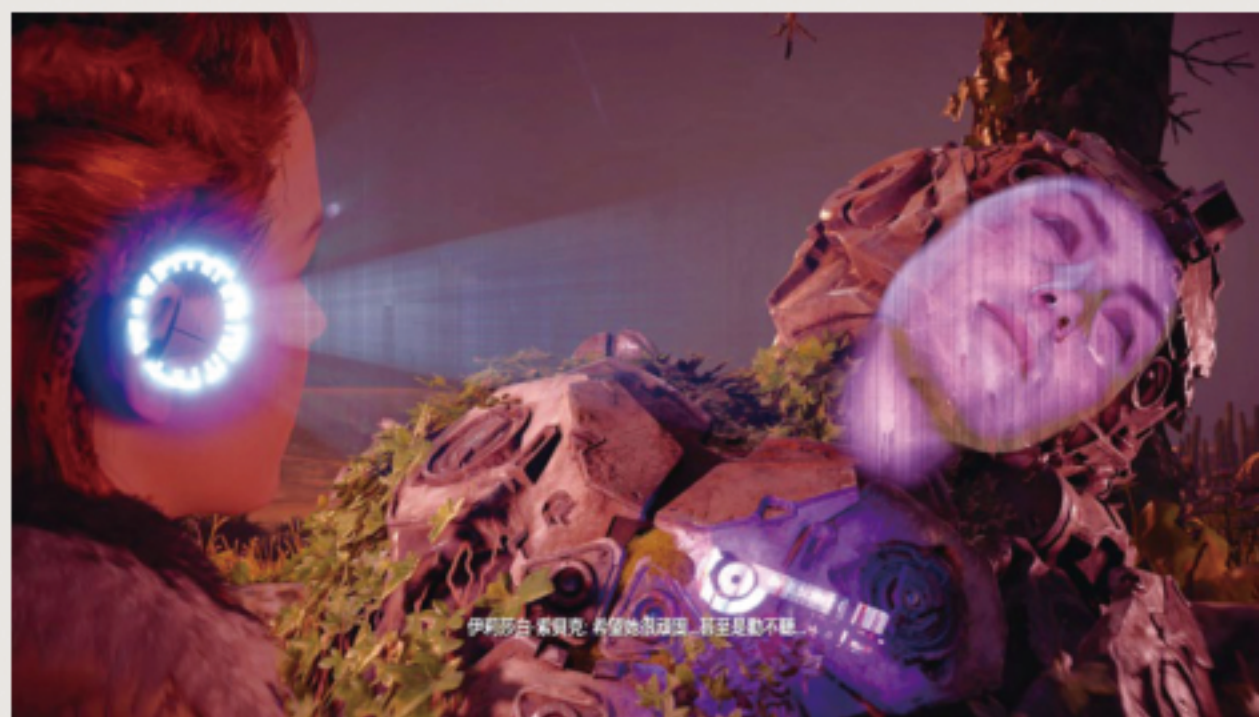
1. 剧情过后玩家会立刻进入到和希里斯的战斗。不要和他正面交锋，靠着引爆场景当中的油桶来消灭小兵和重创希里斯，小心他的近战攻击，带有一定的追向性，最好是看到他即将冲到身旁时再翻滚，不然很容易中招。对付他最好的方法还是用弹弓发射燃烧炸弹，既可以引爆油桶，又可以对其产生持续伤害。

2. 解决希里斯并通过滑索来到城下后，拿起大炮攻击死之信使，注意因为它离玩家比较远，最好预判一定的抛物线角度来对其射击，不然命中它的导弹可能会比玩家发射的要少，浪费输出，同时记得要保持移动，因为死之信使的攻击是能够打烂玩家的掩体的。在击退右边和左边的进攻后会有一个短暂的休息时间，赶紧搜集物资，之后又会是一波攻势，敌人除了地面进攻，还会派出闪光鹰和雷霆鸟，但其实只要保持在两个大炮台之间移动来躲避炮击和追击，还是能够比较轻松地搞定它们。之后游戏会强制进入剧情。

3. 剧情后玩家需要从城里向尖塔跑去支援，路上记得收集资源补充之前的消耗，同时准备好作战，城中有机甲在肆虐。来到城外，玩家需要做的第一件事是——虽然很无厘头，但还是请大家去摘下药草补充消耗。在去尖塔的路上会遇到三个盟友，趁机补充一下物资，之后需要面对 BOSS 战。

4. 最终 BOSS 战就是面对一个超大型的死之信使，但其实除了更厚血而且武装更多之外，这个家伙的打法和一般死之信使并没有什么分别，仍然是抓准机会拆掉部件削减它的攻击手段，然后再摧毁散热棒来对此产生大伤害。当玩家对死之信使造成一定程度的伤害后，场景中会刷新各种其他机器来阻挠玩家，记得要在其他人吸引住死之信使的时候清除掉它们，再来对付死之信使。只要击败死之信使，黑帝斯就会失去动力，这时候走过去对其进行互动，就可以将其消灭，并迎来结局。

5. 制作名单之后有彩蛋，记得别错过了。



奖杯攻略

奖杯综述

奖杯总数 56 铜杯 48 银杯 5 金杯 2 白金 1

白金难度	3/10
白金所需时间	50 小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需求	无



《地平线 零之曙光》的白金难度可以说是相当低，要是玩家们没有沉迷于拍照模式，可能只需要50个小时左右就可以拿下白金，以一个包含角色扮演要素和不少剧情动画的游戏来说，这个时间其实并不算长，更何况其实达成的难度也很低，也可以算是一个常规的白金佳作了。

在开始介绍本作的具体白金方法之前，先说一下游戏本身方便白金的一些特点：

1. 没有难度奖杯，玩家可以用任何难度打白金，意味着手残的玩家可以选择“简单”难度通关（游戏中默认为“普通”难度）。
2. 虽然游戏中有很多音频档案，但是没有相关的奖杯，意味着可以不用全收集。
3. 游戏中基本上没有玩家去了之后就不再能去的地方，如果有也不会有奖杯要求收集的东西。
4. 通关之后游戏可以继续玩，

补支线任务和收集。

5. 奖杯相关的收集都可以通过购买对应地图来在大地图上标示出大概的位置，跑去标出的地点随便转转就可以找到，部分收集如望远点可能会需要玩家攀爬到高处，注意观察寻找一下攀爬点即可。只有两个算是收集的内容没有相关地图，所以下文当中会有说明。

6. 不存在需要大量重复操作的刷刷刷奖杯。

综上所述，本作的白金方面算得上是非常宜人，所以无论你是纯粹的奖杯党还是本作的爱好者，都推荐抽空来白一趟。

而本作其实也不太需要什么白金路线，玩家就只是单纯地用地毯式清扫的方式完成地图上的所有任务，集齐所有收集，探索所有可以探索的地方，再通关应该就可以拿下白金，轻松加愉快。

奖杯详解



已获得所有奖杯



取得条件：取得地平线 零之曙光的所有奖杯



隐身击杀10具机器



取得条件：使用无声攻击累计消灭10个机器



3次上方攻击



取得条件：使用上方攻击技能累计干掉3个敌人



拆下10件元件



取得条件：在战斗中从机器身上累计分离10件元件



利用弱点击杀10具机器



取得条件：干掉10只弱点为火并燃烧中的机器，或弱点为冰并冰冻中的机器



拆下5件重型武器



取得条件：在战斗中从机器身上分离5件重型武器



覆盖7种机器类型的指令



取得条件：解锁覆盖技能后在7种不同的机器身上使用

奖杯说明：覆盖7种不同机器需要额外的覆盖指令，玩家们请参考“全主线及支线内容流程攻略”部分当中对于炼铸厂的攻略，每

一个炼铸厂都对应一个覆盖指令，一个覆盖指令则可以用于控制数种机器，一般而言玩家只要拥有超过一个覆盖指令就可以达成这个奖杯。



爆头30名人类敌人



取得条件：射击头部干掉30名人类敌人



击倒23只食草者训练机



取得条件：触寻找并击败诺拉族地区内所有的食草者训练机

奖杯说明：这是游戏中其中一个没有任何地图标示的收集，其实原因很简单，这些食草者训练机都是出现在诺拉族的聚居地附近，所以玩家基本上把区域里的几个大城镇都走一遍，打倒所有的食草者训练机就可以解开。下面会列出每个地点的食草者训练机数量，方便玩家们统计漏了哪个地方。

地点名称	食草者训练机数量
罗斯特的家	7个
万母之守	2个
万母摇篮	2个
万母之心	2个
万母之升	2个
诺拉族的狩猎地	2个
万母王冠	2个
恶魔之湖营地（需要打下土匪营后开启）	1个
猎人集地	2个
双齿峰（需要打下土匪营后开启）	1个



第一次改装



取得条件：在可改装的武器或装束上使用了武器线圈或装束织物



干掉所有的搜索机器



取得条件：所有类型的搜索机器都至少要干掉一只



干掉所有的侦察机器



取得条件：所有类型的侦察机器都至少要干掉一只



干掉所有的战斗机器



取得条件：所有类型的战斗机器都至少要干掉一只



干掉所有的运输机器



取得条件：所有类型的运输机器都至少要干掉一只



达到10级



取得条件：达到玩家级别10级



达到25级



取得条件：达到玩家级别25级



达到40级



取得条件：达到玩家级别40级



达到50级



取得条件：达到玩家级别50级



学会所有技能



取得条件：习得所有现有的技能



第一次覆盖长颈兽指令



取得条件：爬到了一只长颈兽的头上，获取了它的信息

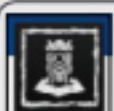


收拾第一个土匪营



取得条件：从强盗团伙手中夺回了一个居住地



**第一次覆盖
核心指令**

取得条件: 到达炼铸厂核心, 并获得了它其中的信息

**一处狩猎地的
全部太阳标记**

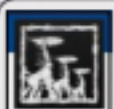
取得条件: 在一个狩猎地的3项试炼中皆赢得了至少一个太阳标记

**一处狩猎地的
艳阳标记**

取得条件: 在一个狩猎地的3项试炼中皆赢得了1个艳阳标记

**收拾第一个劣化区**

取得条件: 干掉了一个劣化区里的所有劣化机器

**覆盖所有
长颈兽指令**

取得条件: 爬上了所有长颈兽的头上, 获取了它们的信息

奖杯说明: 爬长颈兽这个分支游戏内容有个大家在育碧游戏里更熟悉的名称: 爬塔, 只是这回塔会在地面上移动而已。基本上所有爬长颈兽的流程都是一个套路: 寻找在长颈兽行走路线上能够跳到它背部的高台——一般不止一个——然后跳上去, 顺着长颈兽脖子的攀爬握把一路跳到其头部, 最后执行覆盖指令, 就可以清除一片地区的迷雾并看到地图上的重要元素, 包括但不限于机器兽栖息地, 营火地点和土匪窝还有重要地标等等。

游戏中的长颈兽共有五只, 登上去它们顶部的方法都差不多, 惟一算是差异的就是场景当中阻挠玩家的敌人的

类型和能够跳上其背部的高台位置, 但其实高台位置往往都非常明显, 玩家走上去之后亚罗伊还会用自言自语的方式提醒玩家已经到达跳跃地点, 同时敌人强度也不太值得一提, 所以就不多占篇幅——介绍了, 只建议玩家们进入到某个新区域时都以爬上长颈兽为首要目标, 因为只要开了迷雾, 地图上的探索元素就一目了然, 非常方便玩家们规划自己的行动路线。

**收拾所有土匪营**

取得条件: 从强盗团伙的手中夺回了所有居住地

奖杯说明: 请参考“全主线及支线内容流程攻略”部分当中对于土匪营的攻略。

**覆盖所有核心指令**

取得条件: 到达了每一个炼铸厂的核心, 并获得了它们中的信息

奖杯说明: 请参考“全主线及支线内容流程攻略”部分当中对于炼铸厂的攻略。

**全狩猎地的所有
太阳标记**

取得条件: 在所有狩猎地的所有试炼中皆至少赢得了1个太阳标记

**全狩猎地的所有
烈日标记**

取得条件: 在所有狩猎地的所有试炼中皆赢得了1个艳阳标记

奖杯说明: 请参考“全主线及支线内容流程攻略”部分当中对于狩猎地的攻略。

**收拾所有劣化区**

取得条件: 干掉了所有劣化区里的所有劣化机器

奖杯说明: 这恐怕是游戏当中最不值得一提的游戏内容, 倒不是说内容很简单, 而是很纯粹, 就是要玩家杀光劣化区里的机器, 而这些机器都是遵循劣化后的原则, 攻击威力和抗打击能力上升, 攻击欲望提升, 但是行为模式其实和劣化前的版本没有太大分别。原本稀饭我还打算给每个区机器怪物组合应对方法写些建议, 但很快就发现其实玩家不需要死逼着自己在劣化区和机器们打, 拉远了一个对付掉也是可以的, 而且还可以有效避免受到地面上劣化残留物的持续伤害, 更不用提还有什么借用附近其他NPC(如果有的话)来吸引火力和把坐骑送去当诱饵之类的特殊手段, 加上玩家们的常用武器配置可能各有差别, 打法也因此有不少差异, 所以就不多提具体的打法了, 只给出一些打法上的心得和建议。

1. 拉远距离

这是劣化区战斗当中的首要战术, 因为这些区域当中的敌人往往很集中, 别的不提, 一个双破石者组合就足够玩家死好多遍了, 这种时候把其中一个怪物往远处拉着走就是最好的分化战术, 因为游戏当中这些机器兽的视野范围并不是那么大, 他们就算是在战斗当中也有可能跟丢玩家, 而如果玩家本身穿了强化潜行的服装并加出了“低姿态”技能, 有时候跑着跑着落在后面的其他敌人就看不到玩家到底在哪里了, 这时候玩家就可以专心对付一个紧咬着自己的敌人, 战斗就变得简单很多。

2. 保持好解毒剂状态

除了本身攻击力高, 劣化机

器的另外一个恶心之处就是攻击都附带劣化属性, 会持续削减玩家的生命值, 这时候如果玩家提前喝下道具当中的解毒剂, 就可以在一分钟内完全免疫劣化伤害, 进一步提高自己的抗打击能力。

3. 烧死它们!

虽然被劣化的机器其实对于属性的弱点还是保持了原有机种的特征, 但是却全部都加上了弱火这个特点, 所以如果你觉得自己用弱点属性都没法很好地对付这些劣化机器时, 不用多想, 赶紧烧! 用上一切你手上能够让它们着火的手段, 你会发现击败它们的效率会得到明显的改善。

4. 善用绳索发射器

在有充足的电线资源后, 绳索发射器应该是玩家在攻关过程当中的利器, 而对付攻击欲望更强杀伤力更大的劣化机器就更需要其帮助。在机器生物身上射击足够多的绳索箭之后, 它们会被捆在原地, 但最重要的是, 如果玩家不对其进行攻击, 那么控制的时间会变得相当长, 所以玩家其实可以一次过控制住几个机器, 并集中火力只打击其中一个, 也可以达到分散敌人各个击破的目的。

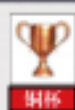
5. 先来阴的

虽然劣化机器对于同伴被袭击非常敏感, 但是许多劣化区当中天然就存在着不少草丛给予玩家去躲藏, 这就为偷袭战术提供了空间, 而且这里指的不只是无声攻击这种戳不死敌人就会被立刻发现的方法, 还包括了使用“三倍命中”的精准箭对离玩家较远的敌人直接来一个弱点射击, 然后停手并继续躲在草丛里, 有时候敌人只会进入警戒状态, 甚至察觉不到玩家的位置, 从而创造出安然发动下一次偷袭的机会。





扫描所有机器



取得条件：遇到每一种机器并用 Focus 扫描



找到第一个望远点



取得条件：找到并观看一个望远点



找到第一朵金属花



取得条件：发现了一朵奇异的金属花



找到第一尊巴努克族塑像



取得条件：发现了一名巴努克族旅行者留下的木刻肖像



找到第一个古代容器



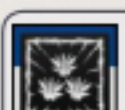
取得条件：发现了先祖使用过的一件古代容器



找到所有望远点



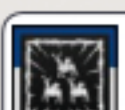
取得条件：找到并观看所有的望远点



找到所有金属花



取得条件：找到了所有的金属花



找到所有巴努克族塑像



取得条件：找到了所有的巴努克族塑像



找到所有古代容器



取得条件：找到了所有的古代容器

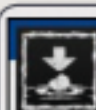


获得织盾者造型



取得条件：恢复一项古代技术并加以使用

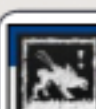
奖杯说明：完成支线任务“古老兵器库”即可解开这个奖杯，相关的电池收集已经写在了“全主线及支线内容流程攻略”当中，请参考。



遵循罗斯特所教导的一切



取得条件：在一个狩猎地的3项试炼中皆赢得了一个艳阳标记



击败锯齿兽



取得条件：跟罗斯特学会狩猎并战斗（剧情奖杯）



在试炼上获胜



取得条件：克服艰难险阻，夺取了试炼仪式的第一名（剧情奖杯）



击退劣化



取得条件：摧毁了诺拉族山谷的劣化（剧情奖杯）



了解古老的历史真相



取得条件：在造者末途了解了遥远的古代（剧情奖杯）



摧毁日蚀教网络



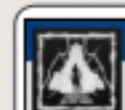
取得条件：秘密潜入日蚀教战斗营地，摧毁了他们的网络（剧情奖杯）



发现真相



取得条件：发现零之曙光的真相（剧情奖杯）



结束万母的死守战



取得条件：击败入侵者，进入神山（剧情奖杯）



恢复一个强大的武器



取得条件：探索了崩垮山，恢复了一件威力强大的武器（剧情奖杯）



所有盟友已加入

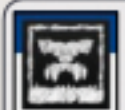


取得条件：受到亚罗伊行动的鼓舞，所有可以选择不参加的盟友都参与了保卫战

奖杯说明：这是游戏里比较容易错过的一个奖杯，因为玩家需要完成11个对应任务之后才能够在最终任务“朦胧暗影”进行前获得所有的盟友。不过就算大家错过了没关系，因为游戏结束之后再继续游戏，任务状态就会回到“朦胧暗影”开始之前，玩家缺了哪个任务就赶紧去做了补上就好。

所有相关的任务都在“全主线及支线内容流程攻略”有对应的攻略，所以下面只列出玩家需要完成来获得盟友的任务列表供大家查缺补漏：

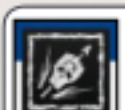
1. 片刻安宁
2. 女儿的复仇
3. 太阳与暗影
4. 死者为大
5. 太阳岩
6. 叛徒的奖赏
7. 王后的赌局
8. 猎人之家的狩猎
9. 猎人的埋伏处
10. 致命猎物
11. 红噬



终结战争机器威胁



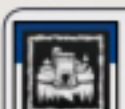
取得条件：终结了古代战争机器的威胁（剧情奖杯）



与军事首领一同获胜



取得条件：找到诺拉族的军事统领，击溃了金属之环里的杀手（剧情奖杯）



从敌人手中拯救子午城



取得条件：帮助艾伦德调查尔莎的下落，并挫败了一场针对子午城的阴谋（剧情奖杯）

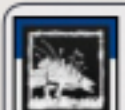


协助投诚者



取得条件：帮助乌提德以及少年国王伊塔门逃离暗影卡加族

奖杯说明：和这个奖杯相关的任务有两个，分别是“叛徒的奖赏”和“王后的赌局”，需要在主线进行到“地球的重大秘密”后才能够进行，相关的流程攻略请参考“全主线及支线内容流程攻略”部分。

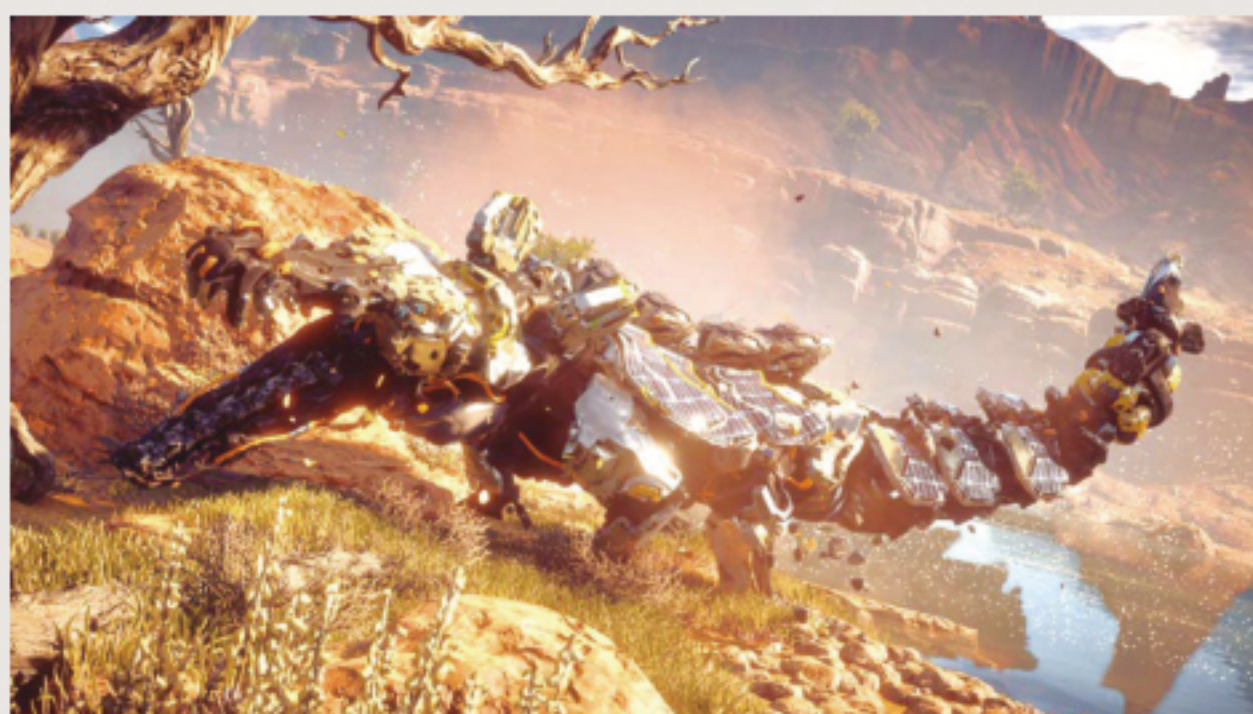


和塔拉娜一起猎捕红噬



取得条件：在猎人之家的地位提升到最高，并帮助塔拉娜击败了红噬

奖杯说明：这个奖杯关系到足足两个支线任务和两个差事，但给予的奖励也很有意思，玩家们可以在主线任务推进到“太阳之城”后，在猎人之家里触发这一系列任务，相关的流程攻略请参考“全主线及支线内容流程攻略”部分。





“《超级机器人大战Z》系列”完结之后,《机战V》作为新的版权作品登陆PS系平台,后缀的V代表的是Voyage,意为航海,新参战作品有《机动战士高达 闪光的凯萨卫》、《宇宙战舰大和号 2199》、《天使与龙的轮舞》等,另外本作还同步发售繁体中文版。

		PSV	PS4
超级机器人大战V		BNEI	
スーパロボット大戦V		策略角色扮演	中文版
2017年2月23日		本地1人	
下载版售价为PS4: 529港元, PSV: 479港元		对应PS VR	



系统详解

操作介绍

一般操作

键位	功能			
	中场画面	对话	大地图	战斗演出
方向键	选择选项	自动阅读模式 (↑ or ↓可调整对话显示速度)	光标移动	—
左摇杆	选择选项	自动阅读模式 (↑ or ↓可调整对话显示速度)	光标移动	—
右摇杆	切换次要资讯(子选项中)	—	← or →旋转地图 / ↑ or ↓缩放地图	—
○	确定	查看下一条对话	确定 / 调出主菜单(无选定目标时) / 查看敌机移动范围与能力(选定敌机时)	快速战斗演出
×	取消	—	查看地形效果(无选定目标时) / 查看目标简图信息(选定目标时) / 取消	跳过战斗演出
△	能力画面(子选项中)	查看以前对话	△ + 方向键可加粗光标移动速度 / △ + R或△ + L可快速选定敌方单位 / △ + L使用或关闭支援(战斗准备界面) / △ + R打开或关闭战斗演出(战斗准备界面)	—
□	优先度设定(子选项中)	查看当前说话角色资料或专用词汇解释	快速指令(注1) / 精神多选(使用精神时) / 使用精神(战斗准备界面)	分段跳过战斗演出
START / OPTIONS	切换页首或页尾(子选项中)	—	标记地图	—
SELECT / 触摸板	战斗记录(主界面时) / 按键帮助(子选项中)	按键帮助	战斗记录	—
L/R	切换排序条件(子选项中)	—	切换到可行动角色 / 切换攻击目标(选择攻击目标时) / 切换反击行动(被攻击时的战斗准备界面)	—
L2/R2	切换次要资讯(子选项中)	—	快速选定敌方单位	—

※注1: 在大地图主菜单的系统→快捷指令中可设定其具体作用, 包括无选定目标时(结束行动阶段、搜寻、部队表、中途保存、无)和选定目标时(变形、精神指令、查看能力、无)。

特殊操作

键位	作用
R+ ○	加快剧情对话速度
R+START (OPTIONS)	分段跳过剧情对话
L+START (OPTIONS)	整段跳过剧情对话
R+L+START (OPTIONS)	快速复位游戏(此时按住START键不放可快速读档)
R+ 方向键	机体移动时光标直接到达最远距离

游戏模式

游戏正篇开始时, 可以从两种模式中选择其一来游玩。

新手模式: 没有SR点数获得条件, 难度固定为一般, 且剧情过关时可获得资金及TacP作

为新手奖励。

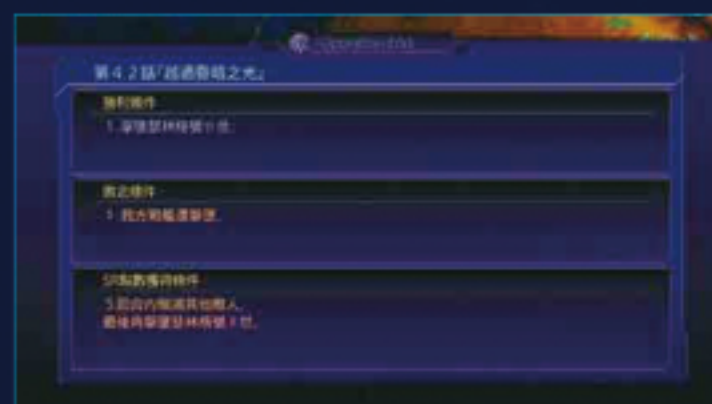
标准模式: 设有SR点数获得条件, 难度会跟随SR点数的获得状况在困难与一般之间变化。

SR点数

SR点可视为关卡的挑战课题, 内容根据每关而异, 达成SR点后可获得10000资金的奖励。

并且SR点还影响游戏的难度, 获得的SR点在完成关卡数量的八成以上时为Hard难度, 此时敌机的能力较强; 不满八成时为Normal难度, 敌人能力一般, 同时击破敌人时获得

的金钱为Hard难度的1.2倍。另外Game Over后再挑战是不能获得SR点的。



额外指数 (ExC)

有点类似“《机战Z》系列”的双机契合度系统，我方每个单位都有一个10阶段的额外指数槽，机体单位当击破敌机或升级时能提升1阶段，战舰单位除了

前面两种方法外，我方总击坠数超过10的倍数也能提升1个阶段。消耗ExC可以使用额外行动或额外命令（战舰专用）。



额外行动

推进冲刺：ExC消耗2，移动力+2，忽略地形所造成的移动力下降，即使四方被敌机包围仍能够移动。

直截攻击：ExC消耗2，使对手的防御相关特殊能力（防护罩及特殊闪避等）、特殊技能（支援防御及格挡等）、攻击尺寸比自己大的机体时损伤值减少情况无效，效果仅一次。

粉碎猛击：ExC消耗3，于1回合中，攻击必定形成暴击（造成损伤值1.25倍），亦可与精神指令“热血”、“魂”累加效果。

多重行动：ExC消耗3，下一次攻击击坠敌方单位的话，可再行动一次。若下一次攻击未能击坠敌方单位，将失去多重行动的权利。

额外命令

紧急回收：ExC消耗1，指定周围8格以内的1个我方单位（战舰除外），予以回收。

气力上升：ExC消耗2，指定周围4格以内的1个我方单位，使其气力上升10，可对战舰自身使用。

ExC上升：ExC消耗3，指定周围4格以内的1个我方单位，使其ExC上升2。

行动回复：ExC消耗5，指定周围5格以内的1个已行动完毕的我方单位，回复其行动次数。

TAC点数 (TacP)

“《机战Z》系列”的PP和Z芯片统一为TAC点数，同样是通过击破敌人获得，消耗TAC点数可购买强化零件与培养驾驶员。

技能路线

购入培育驾驶员的技能，之后可在菜单的技能程式里使用，分为技能类、参数类、特别类三种。

技能类：给驾驶员学习的特殊技能，需要根据路线循序渐进购买来解锁，已经解锁的可直接

购买。

参数类：用来提升驾驶员的能力参数或是提升地形适应力。

特别类：同样是给驾驶员学习的特殊技能，不过更为强力，根据游戏流程解锁。

工厂

在这里可以花费TAC点数购入强化零件或解锁TAC自订。另外当一名驾驶员成为王牌驾驶员后，进入商店还会触发特别的对话。

购入：花费TacP购入强化零件，这里的强化零件一开始都是

未解锁的，需要达成了各自设定的开放条件后才可购入，每个零件都只能购入一次。另外在推荐商品里还有一些比较常见的强化零件，贩卖列表会根据每个关卡变动。



名称	解锁条件	效果	价格
战士奖章	第11话过关	气力上限+30。气力上限上升效果无法与其他零件累加	800
V回路系统	第11话过关	移动力+1、武器攻击力+200，地图兵器及射程1以外的武器射程+1	1000
救援组件	取得“弹药筒”、“补修套件”、“增装燃料槽”	装备修理装置、补给装置	1000
指挥总站	培育出3名学会特殊技能“指挥官”L4的驾驶员	附加特殊技能“指挥官”L4效果	500
全效覆膜装甲	地图上任一我方单位的HP减少至20%以下	HP最大值+1500，装甲+300，使特殊攻击武器的效果（装甲下降等）失效	500
全方位防御系统	5架机器人获得自订奖励	使连续目标修正效果、围攻效果失效、装备防护罩“防护力场”。附加特殊技能“精神抗性”效果	800
近战辅助器	培育出【格斗】【命中】【技术】数值合计达600以上的驾驶员	格斗武器攻击力+300，移动力+2	1200
枪战辅助器	培育出【射击】【命中】【技术】数值合计达600以上的驾驶员	射击武器攻击力+300，地图兵器及射程1以外的武器射程+2	1200
螺旋效应器	一次战斗中对一架敌机造成15000以上的损伤值	所有武器攻击力+300，并附加忽略尺寸修正效果及贯穿防护罩效果	1000
射程增幅器	从距离10格以上的位置攻击敌人（地图兵器除外）	地图兵器以外的武器射程+2，效果亦适用于射程1的武器	1200
涡轮穿透机	合计获得TacP突破10000	移动力+3，移动时可忽略EN消耗量及地形影响	800
范围修复系统	将任一机器人的HP与EN改造10阶段	相邻的我方与自机HP回复5000，EN回复100。一个地图仅限使用一次	800
超绝动力炉	用地图兵器同时击坠5架以上的敌机	己军行动开始时EN回复至最大值	1000
超绝装弹机	使用精神指令“补给”	己军行动开始时弹药回复至最大值	1000
资金采集器	合计获得资金突破300万	于地图上每移动1格获得资金500	800
法师运算器	培育出5名王牌驾驶员	运动性、瞄准值+25，获得经验值、资金、TacP变成1.25倍，增加的效果无法与其他零件累加	800
气场转化器	获得任一徽章	气力150以上，击坠敌人时，获得资金、TacP变成2倍	1000
ExC积储剂	使用额外命令“ExC上升”	在地图上ExC+5。一个地图仅限使用一次	1000
ExC提升器	地图上任一驾驶员的ExC提升至10	ExC上升1时，进一步再+1	1200
SP抽取器	培育出SP最大值为120以上的驾驶员	击坠敌人时正驾驶员的SP回复10，即使击坠数架敌人，效果仍无法累加	1000
小帮手奈茵	于技能路线中，将任一属性【技能】的路线研发至最右端	施加精神指令“勇气”。一个地图仅限使用一次	800
活力下降系统	使地图上任一敌方驾驶员的气力降至90以下	对所有敌人施加精神指令“脱力”。一个地图仅限使用一次	500
妖精祝福	于工厂中购买10个以上【推荐物品】以外的强化零件	对所有我方施加精神指令“祝福”。一个地图仅限使用一次	1800
携带型奈茵	将Tac自订研发至GRADE3	出击时正驾驶员的SP变成最大值	800

出售：出售强化零件换取 TacP。

TAC 自订：相当于针对部队全体的强化零件，只要花 TacP 解

锁就会生效，无需装备。TAC 自订一共有 4 个等级，需要循序渐进解锁，一个等级里只能解锁一种效果。

GRADE	名称	效果	所需 TacP
1	SP 激发	每回合我方行动阶段开始时回复的 SP 量从 5 上升至 8	400
	维修激发	每回合我方行动阶段开始时，HP 与 EN 回复最大值的 10%，若另有回复 HP、EN 类的特殊能力，效果可累加	400
	气力激发	每回合我方行动阶段开始时，所有我方驾驶员的气力 +2	400
2	资金获取	地图过关时，我方于该地图对敌方造成的总损伤值之 1/20 化为资金	800
	TacP 获取	地图过关时，我方于该地图击坠的敌方机体数 × 10 化为 TacP	800
	双重获取	地图过关时，我方于该地图对敌方造成的总损伤值之 1/40 化为资金，击坠敌方机体数 × 5 化为 TacP	800
3	气力促进	额外指数上升至 3 的驾驶员，气力上升极限 +10。即使额外指数下降，效果仍将持续至地图过关为止	1600
	暴击促进	额外指数上升至 3 的驾驶员，攻击形成暴击时，损伤值上升率提升为 1.4 倍。即使额外指数下降，效果仍将持续至地图过关为止	1600
	增速促进	额外指数上升至 3 的驾驶员，移动力 +1。即使额外指数下降，效果仍将持续至地图过关为止	1600
4	SP 加成	出击至地图时，所有我方驾驶员的 SP+20	3200
	战意加成	出击至地图时，所有我方驾驶员的额外指数 +1	3200
	气力加成	出击至地图时，所有我方驾驶员的气力 +10	3200

徽章



游戏过程中满足特定的条件后就能获得和徽章名称相同的强化零件作为奖励。徽章一共有五个，具体的获得方法如下，获得的徽章可在大地图或整备界面时按 SELECT/ 触摸板出现的战斗记录中确认。

名称	获得方法	强化部件效果
钢铁徽章	培育 15 名王牌驾驶员	战斗获得经验值 2 倍，可以和精神指令“努力”累加效果
青铜徽章	个人合计击坠数突破 100	正驾驶员的 SP 每回合回复 15 点
白银徽章	合计获得 TacP 突破 28000	击坠敌人时获得 2 倍 TacP，无法和其他强化零件累加效果
黄金徽章	合计获得资金突破 1200 万	击坠敌人时获得 2 倍资金，可与精神指令累加效果，但无法与其他强化零件累加
白金徽章	获得 SR 点数 50 以上	行动次数 +1

修正效果

围攻修正

当一方的机体将另一方的机体包围时（和其邻接），会对最终损伤值起到修正效果，具体为

2 ~ 3 机加 5%，4 机时加 10%，被围攻的机体图标上会以“Pls”的字样显示当前的修正效果。

尺寸修正

各机体根据大小分为 2S、S、M、1L、2L、3L，从大往小攻击时命中率减少、损伤值上升，从

小往大攻击时命中率上升、损伤值减小，尺寸跨度越大修正值也越大。

连续目标修正

一个回合内连续攻击一个目标时，如果先攻击的机体没有命中，那后面攻击的机体的命中率

将会得到小幅增加，并一直累计下去，直到有一架机体命中后，修正值才会复位。

武器属性与使用限制

属性

P：移动后可使用的武器。

S：特殊武器，造成伤害的同时还会追加特殊效果（气力下降等）。

C：还击武器，反击时使用的

话，可抢先于对方还击。

B：光束兵器，可能会被立场等部分防护罩挡住损伤。

G：重力波兵器，可能会被次元歪曲防壁等部分防护罩挡住损伤。

使用限制

需要气力：使用该武器所需要的气力值。需要驾驶员的气力达到指定以上时方可使用。

需要技能：使用该武器所需的特殊技能。需要驾驶员已学会指定特殊技能时方可使用，若有

指定技能等级，则还需要达到该等级，另外需要技能为“新人类”时，可用特殊技能“强化人”代替。

需要驾驶员：能够使用该武器的驾驶员。仅限指定的驾驶员搭乘该机体时方可使用。

副指示



中场画面开启副指示后，可选择让前一话没有出战的驾驶员执行副指示，从而获得各种奖励。副指示的种类一共有四种，具体作用如下：

名称	效果
训练	获得参加驾驶员人数 × 20 的 TacP
巡逻	参加的驾驶员的击坠数 +2
模拟器	参加的驾驶员可以获得 500 经验值
筹集资金	前期获得参加驾驶员人数 × 5000 的资金，后期获得参加驾驶员人数 × 10000 的资金

合体攻击



除了一般的武器外，部分机体相邻（可斜角）时还可发动合

体攻击，合体攻击需要参与的单位都满足气力和 EN 的要求，但是攻击范围则以发动的一方为准。比较特殊的是突击自由高达、无限正义高达分别与永恒号的合体攻击，只需满足气力要求，不需要相邻也照样也可以发动，但能发动的只有高达一方。

机动战士高达SEED DESTINY

机体名	效果
命运高达	EN 最大值 +80。特殊能力“分身”发生所需的气力限制取消
突击自由高达	地图兵器“超级龙骑兵”弹数 +1，需要气力 -10
无限正义高达	所有格斗武器的射程 +1。移动力 +1
冲击高达（强攻魅影）	“圣剑”攻击力 +200，射程 +1
永恒号	最终受损伤值变成 0.7 倍

机动战士高达00 先驱者的觉醒

机体名	效果
量子型 00	最大 EN+100。己军行动阶段开始时，相邻的我方单位 EN 回复 20
狱天使高达	地图兵器及射程 1 以外的所有武器射程 +2
妖天使高达	移动力 +1，所有武器可移动后使用
疗天使高达	特殊能力“GN 力场”效果 +400。EN 最大值 +50
托勒密号 2 改	TRANS-AM 发动中，所有武器皆可移动后使用
布雷夫	武器和机体的地形适应变为“宇 S”和“空 S”
GN-X IV	移动力 +1、运动性 +15

机动战士高达UC

机体名	效果
独角兽高达	“新人类”专用武器的攻击力随特殊技能“新人类”的等级而提升
报丧女妖·命运女神	“武装装甲 DE”攻击力 +300，射程 +1
里歇尔	最终命中率 +20%。“米加镭射巨炮”攻击力 +200
德尔塔普拉斯	移动后可进行“变形”
积根（塔克萨）	射击武器的攻击力 +200
积根（康洛伊）	“米加火箭巨炮”攻击力 +300
杰斯塔	“三连星阵式”攻击力 +200，弹数 +4
拟·阿卡马	“超绝米加粒子炮”EX 消耗量 -30，需要气力 -10
刹帝利	“新人类”专用的各武器攻击力 +200，CRT+10
葛兰雪	获得特殊能力“修理装置”，移动力 +2
新吉翁号	“精神感应环片”攻击力 +300

勇者特急队

机体名	效果
无敌勇者	EN 最大值 +50，移动力 +1，名称有“动轮剑”的武器攻击力 +200
特急勇者	
凯撒大帝	EN 最大值 +50，移动力 +1，“爆裂钻头”攻击力 +200
战斗猛兽机器人	HP+1000，装甲值 +300，瞄准值 +30
急救列车机器人	特殊能力“修理装置”使用范围 +1，HP 回复量变成 1.5 倍
轰龙	所有武器的攻击 +200，CRT+30
黑暗勇者	EN 最大值 +50，移动力 +1。名称有“动轮剑”的武器攻击力 +200

机动战舰抚子 黑暗王子

机体名	效果
抚子 B	“重力波炮”EN 消耗量 -25。EN 最大值 +80
抚子 C	
黑百合	变得能够接受特殊能力“重力波光束”的效果。移动力 +1
艾斯特巴里斯特装型	所以格斗武器的攻击力 +200，CRT+30
超级艾斯特巴里斯	最终闪避率 +20%。所有武器的攻击力 +200

真盖特机器人 世界最后之日

机体名	效果
真盖特	移动后可进行“变形”
真盖特飞龙	己军行动阶段开始时，相邻的我方单位 EN 回复 40
黑盖特	武器的地形适应全部变成“S”

《铁金刚》系列作品

机体名	效果
无敌铁金刚 Z	装甲值 +300，EN 最大值 +50
铁金刚皇帝 G	装甲值 +300，EN 最大值 +50
维纳斯 A	特殊能力“修理装置”使用范围 +2
阿强一号	“必杀钢铁五人组”攻击力 +200，弹数 +4

合体攻击名称	参加单位
野牛猛袭	ARX-7 Arbalest+M9 Gernsback+M9 Gernsback
无敌乱舞	桑波特 3+ 泰坦 3
太空联手攻击	桑波特 3+ 泰坦 3
札多红衣队联合攻击 I	命运高达 + 冲击高达（强攻魅影）
札多红衣队联合攻击 II	命运高达 + 冲击高达（强攻魅影）
流星号火力全开	突击自由高达 + 流星号
流星号军刀	无限正义高达 + 流星号
联合突击	突击自由高达 + 无限正义高达
双镭射麦林	独角兽高达（NT-D）+ 报丧女妖·命运女神（NT-D）
真闪光爆裂	真盖特 1+ 真盖特飞龙

机体自订奖励

将机体能力每项改造到 5 段即可获得自订奖励（参考下表）。改造到 10 段可获得完全改造奖励，可在武器和机体的任意一个地形适应变为 S、移动力 +1、武器射程 +1、防护罩·装甲 EN 消耗量减半以及强化零件槽 +1 这几

项中任选一个为机体附加。



无敌超人桑波特3

机体名	效果
桑波特 3	在夜间和宇宙地图时武器“桑波特·月环攻击”必定形成暴击

无敌钢人泰坦3

机体名	效果
泰坦 3	运动性 +50

机动战士Z高达

机体名	效果
Z 高达	特殊能力“生化感应器”发动时，驾驶员的格斗、射击、技术、防御、闪避、命中 +10
密达斯	获得特殊能力“补给装置”
赫巴比	武器“蜘蛛网”攻击力 +300，并获得“忽略尺寸修正效果”
拜亚兰特装型	所有武器的攻击力 +300

机动战士高达ZZ

机体名	效果
ZZ 高达	名称有“高出力米加加农炮”的各武器 EN 消耗量 -20，必要气力 -10
百式	所有武器的攻击力 +100，并且可于移动后使用
高达 Mk- II	最终命中率 +10%， “长管步枪”攻击力 +300
卡碧尼 Mk- II	最终命中率 +10%， “浮游圆锥炮” EN 消耗量 -10，攻击力 +200

机动战士高达 马沙之反击

机体名	效果
v 高达	“新人类”专用武器的攻击力随特殊技能“新人类”的等级而提升
灵格斯（BWS）	移动力 +1，地图兵器及射程 1 以外的所有武器射程 +1
拉·格林	“MEGA 粒子炮齐射”攻击力 +300。EN 最大值 +60
α·亚索龙	移动力 +1，装甲值 +500

机动战士高达 闪光之凯萨Ⅱ

机体名	效果
Ξ 高达	“浮游圆锥炮飞弹”攻击力 +200。移动力 +2
潘娜洛普	“浮游圆锥炮飞弹”攻击力 +200。移动力 +2

机动战士海盗高达 骷髅之心

机体名	效果
海盗高达 X1 改·改	所有格斗武器附加特殊效果“贯穿防护罩”，CRT+30
海盗高达 X1 全覆盖式披风	
量产型高达 F91	“V.S.B.R”攻击 +300。地图兵器及射程 1 以外的所有武器射程 +1

惊爆危机

机体名	效果
ARX-7 Arbalest	特殊能力“Λ式驱动仪”获得强化
ARX-8 Laevatein	
M9 Gernsback (毛)	特殊能力“干扰机能”造成的最终命中·闪避率修正效果变成2倍
M9 Gernsback (克鲁兹)	地图兵器及射程1以外的所有武器射程+2
M9D falke	所有格斗武器的攻击力+200。运动性+15
Tuatha De Danann	所有武器的攻击力+300。移动力+1
蹦太君	所有武器变成具有“气力下降”效果的特殊武器能力
Savage (Crossbow)	“热力锤”攻击力+300, 射程+1

福音战士新剧场版

机体名	效果
福音战士初号机	同步率的上升率变成2倍
福音战士零号机(改)	移动力+1, HP最大值+500, 装甲值+200
福音战士2号机	所有探弹数制的武器, 弹数变成1.5倍
福音战士8号机	瞄准值+30、地图兵器及射程1以外的所有武器射程+1
福音战士第13号机	“长枪”攻击力+300, EN消耗量-30

宇宙战舰大和号2199

机体名	效果
宇宙战舰大和号	强化零件插槽+1
兹瓦尔肯	武器及机体的地形适应变成“宇S”和“空S”

Cross Ange 天使与龙的轮舞

机体名	效果
Villkiss	获得特殊能力“HP回复(中)”、“EN回复(中)”
Razor	回旋刀“螺旋丸”攻击力+300
Glaive 罗莎莉特装型	“背部2连装炮”攻击力+200, 所有武器的弹数变成1.5倍
Hauser 艾尔莎特装型	获得特殊能力“补给装置”
Hauser 克莉丝特装型	HP+300, 装甲值+100, 瞄准值+5, 运动性+5
Arquebus 凡妮莎特装型	所有武器的攻击力+200, 瞄准值+20, 运动性+20
焰龙号	“收敛时空炮”EN消耗量-30, 需要气力-10
Cleopatra	所有射击武器的攻击力+200。地图兵器及射程1以外的所有武器射程+1
Theodora	所有格斗武器的攻击力+200。移动力+1
Raisia	所有武器攻击力+300。运动性+20

原创

机体名	效果
梵格雷(梵格雷II)	强化零件插槽+1
梵格雷后继机	
凶鸟	运动性+20, EN最大值+100
古伦加斯特	装甲+20, EN最大值+100

驾驶员王牌奖励

驾驶员的击坠数达到60时可成为王牌驾驶员, 获得王牌奖励(参考下表), 同时出击时气力+5。如果击坠数达到80则可以成为伟大王牌, 出击时ExC+1、并

且SP初始值从50%变为75%。另外通过习得特殊技能“王牌尊严”可以降低要求的击坠数, 王牌从60降为50, 伟大王牌从80降到70。

无敌超人系波特3

机师名	效果
胜平	敌方势力行动阶段中, 造成的损伤值1.2倍, 受损伤值0.9倍

无敌钢人泰坦3

机师名	效果
万丈	各话过关时获得资金30000

机动战士Z高达

机师名	效果
嘉美尤	敌方势力行动阶段中, 造成的损伤值1.2倍, 暴击率+20%
花	出击时SP+15, 精神指令“希望”的消费量变成35
日札	参加战斗时气力+5
尊尼特	敌对势力行动阶段中, 造成损伤值1.3倍

机动战士高达ZZ

机师名	效果
捷度	获得资金1.2倍, 获得TacP1.2倍
露	对支援攻击的对象施加精神“声援”
比查	对HP在50%以下的敌人造成的损伤值1.1倍
阿露	精神“激励”的SP消耗量变成30
伊诺	精神“补给”的SP消耗量变成45
莫顿	HP50%以下敌方对自己攻击时闪躲+30
波蕾	气力130以上, 于己军行动阶段开始时, 施加精神指令“专注”
波蕾二世	气力130以上, 于己军行动阶段开始时, 施加精神指令“专注”

机动战士高达 马沙之反击

机师名	效果
阿宝	新人类专用武器射程+1。技术+20

机动战士高达 闪光之凯萨卫

机师名	效果
凯萨卫	精神指令“热血”变为“勇气”
雷恩	气力130以上, 于己军行动阶段开始时, 施加精神指令“不屈”

机动战士海盗高达 骷髅之心

机师名	效果
杜比安	精神指令“热血”的SP消耗量变成25
金凯度	格斗武器的射程+1, 技术+20

机动战士高达SEED DESTINY

机师名	效果
真	移动力+1。气力110以上时发动特殊技能“SEED”
露娜玛利亚	获得经验值1.5倍。最终命中率+15%
基拉	最终闪避率+20%, 气力110以上时发动特殊技能“SEED”
亚斯兰	最终命中率+20%, 气力110以上时发动特殊技能“SEED”
莉古丝	相邻的我方驾驶员对敌人造成的损伤值1.1倍

机动战士高达00 先驱者的觉醒

机师名	效果
刹那	气力120以上时发动特殊技能“变革者”, 每回合的SP回复量再+5
洛奥	最终命中率+20%, 暴击率+20%
阿路耶	最终回避率+20%, 移动力+1
迪尼亚	气力130以上, 战斗过的敌方单位到下次己军行动阶段为止施加精神“分析”
皇	特殊技能“零件供给”的效果延伸到特殊技能“指挥官”效果范围内
古莱哈姆	攻击处于地形“空”或“宇”的敌人时最终命中率+20%, 造成的损伤值1.1倍
柏齐	气力130以上, 于己军行动阶段开始时, 施加精神指令“幸运”

机动战士高达UC

机师名	效果
巴纳吉	使用个别指令“发动NT-D”时, 施加精神指令“觉醒”
利迪	气力130以上, 使用精神指令“加速”时, 施加精神指令“突击”
奥特	特殊技能“指挥官”效果范围内的我方受到损伤值0.8倍
塔克萨	受到损伤值0.7倍, 最终回避率+20%
康洛伊	受到损伤值0.8倍, 最终回避率+20%
布拉度	己军行动阶段开始时, 特殊技能“指挥官”效果范围内的我方气力+5
玛莉妲	气力130以上, 于己军行动阶段开始时, 施加精神指令“专注”
辛尼曼	包括副驾驶员在内, 于己军行动阶段开始时SP回复量+5
伏朗托	特殊技能“强化人”变成特殊技能“新人类”, 等级+1

勇者特急队

机师名	效果
舞人	籍特殊技能“总裁”获得的 TacP 变成 2 倍
雷张乔	出击时气力 +10, ExC+1
战斗猛兽机器人	HP 处于 30% 以下时, 施加精神“不屈”和“毅力”, 仅限一次
急救列车机器人	进行支援攻击或支援防御 SP+5
黑暗勇者	气力 150 以上, 于己军行动阶段开始时, 施加精神指令“勇气”, 仅限一次

机动战舰抚子 黑暗王子

机师名	效果
明人	敌对势力行动阶段中, 造成损伤值 1.3 倍, 最终闪避率 +20%
琉璃	特殊技能“电子妖精”的能力值上升变成 2 倍
凉子	使用精神指令“热血”时, 施加精神指令“不屈”
三郎太	相邻的单位有女性驾驶员搭乘时, 每有一人能力值 +5

真盖特机器人 世界最后之日

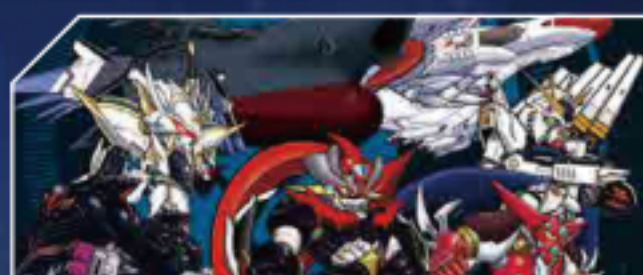
机师名	效果
龙马	气力 170 以上时, 造成的损伤值 1.3 倍
隼人	气力 150 以上时, 最终回避率 +40%
弁庆	气力 150 以上时, 受到损伤值 0.7 倍
号	气力 130 以上, 己军行动阶段开始时 SP+10

《铁金刚》系列作品

机师名	效果
甲儿	气力 130 以上时, 造成的损伤值 1.2 倍
铁也	精神指令“热血”变成精神指令“魂”
莎也佳	个别指令“修理”的 HP 回复量变成 2 倍
阿强	精神指令“气势”变成精神指令“气魄”

惊爆危机

机师名	效果
宗介	出击时气力 +10, SP 追加最大值的 20%
毛	特殊技能“指挥官”效果范围内的我方暴击率 +20%、最终命中率 +10%
克鲁兹	对女性的最终命中率 +20%, 受到男性攻击时最终回避率 +30%



隐藏要素

机体&驾驶员

机体名称	驾驶员名称	条件
全装甲型 ZZ 高达	—	1. 第 22 话后选分支选“跟隆巴纳接触” 2. 玛莉娅登场的关卡都让捷度和其战斗 3. 36 话前捷度达成王牌驾驶员 4. 第 36 话入手
赫巴比	日札	1. 第 22 话后选分支选“跟隆巴纳接触” 2. 第 25 话 A“孤立”让捷度击坠日札 3. 第 36 话后的分支选择“加入宇宙部队” 4. 第 37 话 B“驰骋宇宙的意念”让嘉美尤击坠日札 5. 第 40 话加入
拜亚兰特装型	尊尼特	1. 第 36 话“星之继承者”让嘉美尤击坠尊尼特 2. 第 36 话后的分支选择“加入宇宙部队” 3. 第 37 话 B“驰骋宇宙的意念”让嘉美尤击坠尊尼特 4. 第 40 话加入
潘娜洛普	雷恩	1. 雷恩登场的关卡都由凯萨卫击坠 2. 第 40 话加入
新自护号	伏朗托	1. 进入 if 路线自动加入

机师名	效果
克鲁佐	使用精神指令“直觉”时, 施加精神指令“不屈”
泰蕾莎	特殊技能“指挥官”效果范围内的我方获得经验值和资金 1.2 倍

福音战士新剧场版

机师名	效果
真嗣	出击时同步率 +30
零	A.T. 力场效果的基本值从 3000 上升到 3300
明日香	出击时气力 +10、精神指令“突击”的 SP 消费量变成 20
真理	支援攻击时造成的损伤值 1.2 倍, 参加支援攻击时气力 +5

宇宙战舰大和号2199

机师名	效果
冲田	包含副驾驶在内, 于己军行动阶段开始时 SP 回复量 +5
古代	移动力 +2, 最终回避率 +30%
梅露坦	移动力 +2, 最终回避率 +30%

Cross Ange 天使与龙的轮舞

机师名	效果
安琪	出击时 SP 追加最大值的 25%, 最终命中率 +15%, 最终闪避率 +15%
萨莉亚	出击时 ExC+2, 最终命中率 +10%, 最终闪避率 +10%
希尔坦	出击时气力 +10, 最终命中率 +10%, 最终闪避率 +10%
薇薇安	各话过关时获得一个强化零件“培萝莉娜娃娃”
艾尔莎	自机进行支援攻击或支援防御时, 援护的对象 SP+3
罗莎莉	获得资金 1.2 倍
克莉丝	敌方势力行动阶段中, 造成的损伤值 1.2 倍, 最终回避率 +10%
塔斯克	精神指令“爱”的 SP 消费量变成 40
沙拉曼蒂妮	于己军行动阶段开始时, 相邻的我方单位气力 +3
吉儿	气力 130 以上, 于己军行动阶段开始时, 施加精神指令“不屈”

原创

机师名	效果
男主角	造成的损伤值 1.1 倍, 移动力 +1
女主角	造成的损伤值 1.1 倍, 移动力 +1
威尔特	出击时 SP 追加最大值的 20%, 移动力 +1
小绿	出击时 SP 追加最大值的 20%, 移动力 +1

机体名称	驾驶员名称	条件
α·亚索龙	罗尼	1. 第 27 话后的分支选“留在宇宙世纪世界” 2. 第 31 话 A“灼热的达卡尔”让凯萨卫、巴纳吉分别与罗尼战斗 3. 第 36 话后的分支选择“加入宇宙部队” 4. 第 38 话 B“被托付的未来”让凯萨卫和巴纳吉对罗尼进行说得
Raisia	吉儿	1. 第 27 话后的分支选“前往西历世界” 2. 第 31 话 B“永远的自由”击坠恩布利欧 3. 第 36 话后的分支选择“加入西历世界部队” 4. 第 38 话 C“扭曲的世界”的世界由希尔坦击坠克莉丝, 由吉儿击坠萨莉亚, 过关后加入
梵格雷 II	另一名主角	1. 另一名主角登场的关卡都让主角将其击坠 2. 第 49 话“落日之星”过关后加入
福音战士第 13 号机	薰	1. 第 39 话“步向终焉的觉醒”由真嗣击坠使徒 2. 完成隐藏关卡“使者来访”后加入
黑暗勇者	黑暗勇者	1. 17 话结束后舞人、特急猛兽机器人、急救列车机器人的击坠数在一定以上 2. 完成隐藏关卡“漆黑勇者特急” 3. 第 28 话 B“正邪激战”加入, 选其他路线则在合流时加入
Savage (Crossbow)	—	1. 第 27 话后的分支选“留在宇宙世纪世界” 2. 第 31 话 A“灼热的达卡尔”前宗介成为王牌驾驶员, 过关后加入

零件

名称	条件
超合金 Z	1. 第 28 话后的分支选“留在宇宙世纪世界”
	2. 第 29 话 A “进化的彼端”让阿强在钢铁屋待命

追加武器

机体	武器	条件
抚子 C	相转移炮	1. 第 36 话后的分支选“加入西历世界部队”
		2. 第 37 话前琉璃成为王牌驾驶员
		3. 第 37 话 C “Necessary”追加
三高达	飞弹荚舱	1. 雷恩登场的关卡都由凯萨卫击坠
		2. 第 38 话过关后追加

隐藏关卡

名称	条件
漆黑勇者特急	第 17 话结束后舞人、特急猛兽机器人、急救列车机器人的击坠数在 50 以上
心意的形态	第 27 话过关时宗介成为王牌驾驶员
使者来访	第 39 话“步向终焉的觉醒”由真嗣击坠使徒
漫长旅途的援助者	第 42 话过关

if 路线

● 50 话之前培养出 25 名王牌驾驶员。

● 在 47 话使用一次大和号的武器“波动炮”。

达成以上两个条件后 50 话一开始的剧情中就会出现对话分支，

选择“今后恐怕仍有困难在等著我们”即可进入 if 路线，选择“战斗已经都结束了”则是原来的通常路线，还有没有达成以上两个条件的话则是默认进入普通路线。



奖励剧情攻略

奖励剧情即 DLC 关卡，下载之后要满足开放条件才能游玩（仅限一周目）。完成关卡之后可再次挑战，但只能获得原本资金和 TacP 的 1/10，道具则无法重复获得，即使开了新周目也不会还原已完成关卡的状态。另外奖励剧情中给出单位的角色能力和机体改造度固定，还会给予 5 点额外指数，但击坠敌人无法增加击坠数、经验值和额外指数。

Bonus Scenario 组成特别编制小队

开放条件	第 2 话过关后
胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠
获得奖励	资金 50000、TacP 500、防护力场

关卡要点

我方成员为梵格雷、古伦加斯特、凶鸟 3 个单位，让古伦加斯特与凶鸟、梵格雷相邻，这样可以利用支援防御保护另外两个 HP 少且装甲低的单位，梵格雷和凶鸟用距离远的武器攻击逐步靠近的敌人即可轻松清理掉杂兵。



Bonus Scenario 誓约的骷髅之心

开放条件	第 6 话过关后
胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 杜比安遭击坠→1. 任一我方单位遭击坠（第二回合后）
获得奖励	资金 50000、TacP 500、多重感应器、气力反应器、战士奖章

关卡要点

一开始的敌人毫无威胁，无需对他们用额外行动。第二回合开始我方出现一个乘坐量产型高达 F91 的援军，

清完第一波敌人之后出现第二波敌人，全部干掉或经过 3 个回合即可过关。

Bonus Scenario 男人们的战场

开放条件	第 6 话过关后
胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠
获得奖励	资金 50000、TacP 500、高性能雷达、混合式装甲、全方位防御系统

关卡要点

敌人经常攻击量产型高达 F91，然而 F91 基本能完美回避攻击，所以这次的敌人尽可能交给它对付，超级系的盖特和金刚大魔神不要随便扎进

敌群里，即使有潜力相助，还是很容易被围攻击坠。第三回合开始时有剧情，之后 F91 使用额外行动的“粉碎猛击”，运用反击迅速把敌人全灭即可。

Bonus Scenario 挺身面对真相之人

开放条件	第 12 话过关后
胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠
获得奖励	资金 50000、TacP 500、修补套件、范围修复系统、辅助 GN 炉

关卡要点

第三回合开始时地图南边出现敌方增援，海盗高达出击，之后清理所有敌人即可。我方除了战舰外的单位

回避率都很高，战舰也有防护罩很难受到伤害，所以建议一开始原地待机，等敌人聚拢之后再一起消灭。

Bonus Scenario 全新抚子出航

开放条件	第 12 话过关后
胜利条件	1. 歼灭敌人→将夜天光的 HP 打到 5000 以下（击坠一定数量敌机或第三回合后）
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠
获得奖励	资金 50000、TacP 500、法师运算器、外部重力波天线

关卡要点

第二回合在地图东边有我方增援，第三回合或击坠一定数量敌机时则在地图南边出现敌方 BOSS 和我方一个新增援。建议开场之后立即把我方单位往地图中间靠拢，方便与增援部队合流。“必中”和“感应”精神要

留给 BOSS 用，攻击时最好直接使用所有额外指数发动额外行动“直截攻击”+“粉碎猛击”的组合给予 BOSS 重创，其他杂兵不用管，毕竟击坠了也不会得到经验值和资金奖励。

Bonus Scenario

一流的饥渴

开放条件	第 20 话过关后
胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一敌方单位到达地图边缘 2. 任一我方单位遭击坠
获得奖励	资金 50000、TacP 500、罐元素结晶、资金采集器

关卡要点

为了不让敌人到达地图边缘，我方人员一开始就必须上前迎击，由于高达小队不会飞行，在海里的移动力也低，所以让他们在陆地上对付东边的敌人为好，西边的敌人就交给其他人应对，另外百式的战斗力和驾驶员精神都不怎么样，最好还是让他退后辅助为好。击坠第一波敌人之后，在地图东边出现少量敌人增援，之前 Mail 部队若已经清理完敌人就要立即

往东边与高达小队合流，否则很容易被新出现的敌人突破防卫线。



Bonus Scenario

月光照亮的未来

开放条件	第 20 话过关后
胜利条件	1. ??? → 击坠烧卖号（何光禄）（击坠一个敌人后）
失败条件	1. 对包兹造成损伤 → 我方单位遭击坠（击坠一个敌人后）2. 任一我方单位遭击坠
获得奖励	资金 50000、TacP 500、超电导马达、全效覆膜装甲

关卡要点

一开始注意不要攻击包兹，尽快攻击其他敌人，击坠一个敌人后我方出现 F91 增援的同时包兹退场，场上只剩下第一波敌人，尽情对 BOSS 猛攻获得胜利吧。

Bonus Scenario

潜航的凯萨卫

开放条件	第 22 话过关后
胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠
获得奖励	资金 50000、TacP 500、救援组件、米诺夫斯基驱动器

关卡要点

击坠一个敌人之后触发剧情，但对战场形式没有任何影响，把眼前的敌人统统打倒即可。

Bonus Scenario

激战的战场

开放条件	第 22 话过关后
胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 敌方单位突破指定线
获得奖励	资金 50000、TacP 500、钚反应炉、ExC 积储剂

关卡要点

本关可随意出击机体，虽然敌人都很强，但我方的机体都是改造 2 段状态，把基本能力最强的机体都放出来吧，战斗时切记配合额外行动“多重行动”迅速杀敌。

Bonus Scenario

代理舰长奋斗不懈

开放条件	第 27 话过关后
胜利条件	1. 击坠屠拉·祖鲁（安杰罗）
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠 → 我方战舰遭击坠（第二回合后）
获得奖励	资金 50000、TacP 500、飞行模组、总指挥站

关卡要点

一开始最好把独角兽高达、ZZ 高达、ν 高达这几个战斗力强的单位向敌军靠拢，剩下的机体往地图西侧移动。尽可能避免敌方主力部队在有地形加成的区域战斗，第二回合地图西

侧出现敌军增援，暂时不用理会。击坠一个敌人即可触发剧情，战舰移动至地图西南角，附近就是第二回合出现的敌军，附近的部队要把他们清理掉，保证战舰的安全。

Bonus Scenario

男人们的嫉妒

开放条件	第 27 话过关后
胜利条件	1. 歼灭敌人 → 击坠 PLAN-1056 Chodari（击坠 4 个敌人后）
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠
获得奖励	资金 50000、TacP 500、陆地模组、气场转化器

关卡要点

击坠 4 个敌人时触发剧情，我方全员移动至岛上被敌军包围，第四个敌人最好留到我方回合再消灭。之后只要再击坠 2 个敌人或撑过 2 回合，

我方全员就会因为剧情而围住 BOSS，气力均变成 150，之后打 BOSS 就不再困难了。

Bonus Scenario

立誓重振旗鼓

开放条件	第 33 话过关后
胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 舞人遭击坠
获得奖励	资金 50000、TacP 500、超绝动力炉、弹药筒

关卡要点

前往敌人的初始位置战斗很容易让他们处于有地形加成的地带，建议原地待机等敌人靠近再开始战斗。第

三回合时我方出现增援，之后把剩余的敌人清理掉即可。

Bonus Scenario

三颗心

开放条件	第 33 话过关后
胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠
获得奖励	资金 50000、TacP 500、超合金 Z、近战辅助器

关卡要点

虽然前面三个回合都有剧情，但对战场没有任何影响，直接上前把敌人全部击败即可。

Bonus Scenario

死斗的 G 猎犬队

开放条件	第 36 话过关后
胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠
获得奖励	资金 50000、TacP 500、磁性覆膜、枪战辅助器

关卡要点

注意本场战斗中报丧女妖无法使用 NT-D 模式。除了 BOSS 机外，其他敌人几乎都无法打中我方单位，只

要先集火击坠其中一个 BOSS，那么整场战斗的难度就会降低很多。

Bonus
Scenario

阿古捷斯的三姐妹

开放条件	第 36 话过关后
胜利条件	1. 击坠罗森·祖鲁
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠
获得奖励	资金 50000、TacP 500、超绝装弹机、増装燃料槽

关卡要点

虽然战斗中途有一段剧情，但对战场没有影响。敌人的数量较多，但基本打不中 Z 高达、卡碧尼和刹帝利，所以让他们做前锋即可，嘉美尤还有精神“魂”，对付敌方大将更是轻而易举。

Bonus
Scenario

贯穿黑暗的力量

开放条件	第 40 话过关后
胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠
获得奖励	资金 50000、TacP 500、推进器、螺旋效应器

关卡要点

第三回合时有一段剧情，之后轰龙移动到地图的西侧。为了防止轰龙被击坠，一开始可把队伍往西边移动，

或者原地待机把其他敌人引来，这样在剧情后轰龙就不会被敌人包围，可以自由行动。

Bonus
Scenario

战乱的星海

开放条件	第 40 话过关后
胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
获得奖励	资金 100000、TacP 1000、狙击套件、射程增幅器、粉红哈啰

关卡要点

只能使用战舰的关卡，分配各个战舰的位置是获胜的关键。大和号的武器面板伤害最高，适合作为主攻手。另外拟·阿卡玛、拉·格林、永恒号均有精神“热血”，抚子 C 更有精神“爱”，也可以作为主攻手；永恒号是唯一一个能支援防御的单位，让它位于战舰群中间为好，能够进行修理的托勒密号 2 改负责回复永恒号的 HP；抚子

C 和 Thatha De Danann 能够支援攻击，最好挨着主攻手附近。

Bonus
Scenario

魔神再次激烈冲突

开放条件	第 42 话过关后
胜利条件	1. 击坠铁金钢皇帝 G → 歼灭敌人（达成第一个胜利条件后）
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠
获得奖励	资金 50000、TacP 500、涡轮穿透机、魔神的心脏

关卡要点

我方输出 TOP1、2 对战铁金钢皇帝 G，真盖特 1 只要让弁庆用一个“气魄”即可立即使用最高伤害的“盖特烈日弹”，配合龙马的“热血”和额外行动的“粉碎猛击”就能一发打倒铁金钢皇帝 G。之后剧情里甲儿和盖特

小队全员气力变 150，无敌铁金钢 Z 变身为无敌铁金钢 ZERO，敌人和我方各出现援军。有了满气力的真盖特和无敌铁金钢 ZERO，之后的战斗就非常轻松了。

Bonus
Scenario

奋战的战场

开放条件	第 42 话过关后
胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 敌方单位侵入指定区域
获得奖励	资金 100000、TacP 1000、A- 适配器、歌姬的戒指、携带型奈茵

关卡要点

本关可以随意出击战舰和机体，把基础战斗力强的单位都派出来吧。虽然敌人的 HP 都较多，但我方也有能用精神“热血”和“魂”的单位，而且出击时气力都有 120，总的来说

并不难。如果担心输出不够被敌人入侵，也可以一开始把战舰围在指定区域内，让其他单位围着指定区域边缘打防守战。

Bonus
Scenario

力与美的合演

开放条件	第 47 话过关后
胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
获得奖励	资金 50000、TacP 500、少女漫画杂志 URURUN、SP 撮取器

关卡要点

我方在关卡中包含战舰共出击了近 30 个单位，敌人只有 20 个，而且一开始我方就呈包围敌人的阵势，剩

下的就是把敌人围剿了。顺带一提，本关的剧情会根据玩家所选的主角性别而有所差异。

Bonus
Scenario

热战的战场

开放条件	第 47 话过关后
胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
获得奖励	资金 100000、TacP 1000、S- 适配器、小帮手奈茵、激钢人精神

关卡要点

本关可以随意出击战舰和机体，这次的敌人都非常强，还有好几个有 2 回行动，同时应对这些敌人必定非常棘手。因为敌方后排的敌人前面几个回合不行动，所以建议一开始原地待机，先用全部火力迎击敌方的先锋部队，精神和战舰的额外命令都用上也没关系。等消灭了他们，能 2 回行动的敌人也差不多

到了，用人海战术一口气把他们全部消灭即可。



特选新手包V

资金	100000
剧情过关奖励	TacP : 1000
强化零件	V 回路系统、量子型电脑终端机

完整包购买赠礼V

资金	300000
TacP	3000
剧情过关奖励	强化零件：强化推进器、辅助 EOS、高精度感应系统、哈啰、量子飞轮、超级修补套件、奥拉的庇佑、活力下降系统、妖精祝福、ExC 提升器

下载版购买赠礼V

资金	50000
剧情过关奖励	TacP : 500
强化零件	V 晶体



流程攻略

流程路线图



资讯汇聚

聚焦国行

特别企划

奖杯珍藏

深度特攻

WALKTHROUGH

关卡要点

第1话 遥远的旅程

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 梵格雷遭击坠
SR 条件	歼灭敌人前用过梵格雷的所有武器

入手道具

无

关卡要点

男主角专属关卡。我方仅有一台主角机，敌人则有四架小飞机，用主角机基本一招一个没什么难度。要SR点数的玩家只需要一开始往前走，用主角机仅有的1招P武装击破一个敌人，剩下的武装等反击的时候再使用即可，另外记得用精神“专注”，以防招式被躲开。



第1话 从绝望出航

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 梵格雷遭击坠
SR 条件	歼灭敌人前用过梵格雷的所有武器

入手道具

无

关卡要点

女主角专属关卡。内容同男主角第一话。

Special Scenario 聚集的希望

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠
SR 条件	无

关卡要点

初回特典关卡。虽然敌人的数量很多，但也是第一话的小飞机，凶鸟只要开了“专注”就能完美回避敌人的攻击，古伦加斯特的HP和护甲也足够抗住敌人的伤害，只要冲上前用

最高伤害的武装将敌人一一击破即可。完成该部分关卡后凶鸟和古伦加斯特加入队伍，获得强化零件“V攻击系统”和“V防御系统”。

第2话 火星海盗

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 大和号遭击坠→任一我方单位遭击坠（我方单位出击后）
SR 条件	通过地图前，任一我方驾驶员击坠4个以上的敌人

入手道具

名称	方法
増装燃料槽	击坠“巴塔拉”
补修套件	击坠“佩兹·巴塔拉”

关卡要点

大和号的战斗力非常强，武装除了脉冲雷射外都是一招秒一个的程度，而且自身因为有波动防壁的关系，基本不会被敌方所伤，只要安心击坠即

可。击坠两个敌人后海盗高达登场支援，我方MS也全数出击。由于大和号之前就有2次击坠，所以不妨让它继续击破2架敌机以达成SR条件。

第3话 流星的记忆

胜利条件	1. 歼灭敌人→击坠天草（达成第一个胜利条件后）
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠
SR 条件	3回合内歼灭所有敌人

入手道具

名称	方法
磁性覆膜	击坠“佩兹·巴塔拉”
双重感应器	击坠“天草”

关卡要点

敌人每架机体基本要吃两招才会被击破，要达成SR条件的话，第一回合就要让我方的机体全部上前，保证第二回合与敌军交战。战斗时切记先用海盗高达与梵格雷相邻触发支援攻击，这样可以有效一次战斗解决一个敌人，然后梵格雷再把其中一个敌人打残血，剩下的敌人就等第二回合的反击，第三回合再去一举打败残血的他们。

清完第一波兵之后出现天草，把它的HP削减到一半才会触发之后的剧情。天草的攻击能力不算特别高，但有一定的回避能力，用杜比安的精神“直觉”即可有效输出，

主角满足条件的话也要用增加命中率的精神蹭伤害。

触发剧情之后大和号终于出现，同时量产型高达F91乱入支援。考虑到主角机和海盗高达有可能有战伤，所以这波敌人推荐原地以守株待兔的方式清理。



第4话 木星战线有异状

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 大和号遭击坠 2. 梵格雷遭击坠
SR 条件	4回合内击坠15个敌人

入手道具

名称	方法
喷射模组	击坠“迪斯托利亚级”
弹药筒	击坠“波尔梅利亚级”

关卡要点

敌人的初始位置离我方较远，想要达成SR条件就必须第一回合让我方全员尽可能往前走，保证在第二回合可以与敌方交战。主要击坠敌方的时点在于第三回合，我方行动时切记攻击满HP或HP较多的敌人，尽量让

其在自己的行动中因遭受我方的反击而击坠，第四回合就可以捡漏，轻松达成SR条件。

击坠15个敌人后，在地图左下方出现敌方增援，主角机觉醒新武装，然后再把剩下的杂兵清理掉即可。

第5话 重逢在冰原

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 龙马遭击坠→大和号遭击坠（大和号出现后） 2. 龙马或铁也遭击坠（大和号出现后）
SR 条件	一次攻击（或反击）就击坠金属兽（搭配支援攻击的方式无效）

入手道具

无

关卡要点

在之前有积累SR点数的情况下，黑盖特的武装很难一招击破金属兽，所以只要认真消灭敌人即可，缺失的HP可用精神“毅力”补充。击坠2个敌人之后金刚大魔神和大和号出现，

我方的机体也得以出击，获得SR的重任交给拥有高伤害武装的金刚大魔神或大和号即可，攻击前记得用精神“分析”以增加伤害。完成本关后黑盖特和金刚大魔神加入队伍。

第6话 冥王的落日

胜利条件	1. 歼灭敌人→击坠休尔兹号(大和号出现后) 2. 击坠迪斯托利亚级(亚雷特拉)(大和号出现后)
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠→大和号遭击坠(大和号出现后)
SR 条件	击坠“休尔兹号”。击坠前大和号与休尔兹号必须交战一次以上

入手道具

名称	方法
复合装甲	击坠“康古里久”

关卡要点

大和号在击破8架敌机后出现在地图中央，在这之前尽量把部队往地图中间移动，以防大和号被围攻，古代驾驶的战机在大和号出现后自动归

舰，前期丢在地图边缘即可。在做到以上行动后，SR条件就变得十分简单了。

第7话 交差的宇宙

胜利条件	1. 大和号抵达目标地点 2. 击坠休尔兹号
失败条件	1. 大和号遭击坠 2. 刹那或迪尼亚遭击坠(第四回合后)
SR 条件	5回合内歼灭其他敌人，再击坠休尔兹号

入手道具

名称	方法
A-适配器	击坠“休尔兹号”
防护力场	击坠“休尔兹号”

关卡要点

想要达成SR条件，就必须一开始就将全部队往前推，这样才能及时击破除休尔兹号外的其他敌人。打法推荐和第4话一样，我方行动时把满HP的敌人打残，敌方回合利用反击将

其击坠，休尔兹号带有减伤1000的防护力场，建议攻击时使用额外行动的直截攻击无视防护罩。第四回合量子型OO和疗天使高达作为我方支援出现，全灭敌人变得更加容易。

第8话 大宇宙的墓场

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 大和号遭击坠 2. 梅露姐遭击坠(梅露姐出现后)
SR 条件	大和号未受损伤的状况下通过地图

入手道具

无

关卡要点

男主角专属关卡。本关大和号无法移动且EN一直为0，要达成SR条件就必须让我方机体分别往大和号的西方和北方移动拖住敌机。敌人战斗力不算弱，战斗时最好让真实系机体使用精神“专注”应战，剩余的在后方用超过4格范围的武器攻击即可，

超级系则没有太大的顾虑，另外量子型OO在气力110后会发动技能减伤，可作为主力输出。击破4架敌机或第三回合后，梅露姐出击作为增援，但由于她的击坠被列入失败条件中，所以建议不要让其冲在战线前方。

第8话 加米拉斯的使者

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 大和号遭击坠 2. 梅露姐遭击坠(第三回合)
SR 条件	大和号未受损伤的状况下通过地图

入手道具

无

关卡要点

女主角专属关卡。大和号无法行动，我方部队要主动出击拦截敌人，以免大和号受到攻击导致拿不到SR点。敌人的HP和运动性都不低，精神和EN就不用节约了，用强力武器

配合精神尽快将它们击破。注意有些敌机会直奔大和号而去，得优先对付，另外主角机要第三回合才会出场，也可以让她负责收拾漏网之鱼。

第9话 平静之海

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 凯因遭击坠→凯因或主角遭击坠(主角机出现后)
SR 条件	4回合内歼灭敌人，同时任一驾驶员击坠4个以上的敌人

入手道具

无

关卡要点

男主角专属关卡。本关的敌人都很弱，击坠2个敌人之后主角驾驶梵格雷增援，不过驾驶勇者凯因有足够的单人完成SR条件，交给他即可。

第9话 崭新的日子

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 女主角遭击坠→任一我方单位被击坠(我方增援等成后)
SR 条件	5回合内歼灭敌人，同时任一驾驶员击坠4个以上的敌人

入手道具

无

关卡要点

女主角专属关卡。开始只有主角一人，敌人的运动性不低，最好配合精神冲进敌阵里反击。击坠一定数量的敌机第三回合超级艾斯特巴利斯和

抚子B作为我方增援出现，注意需要5回合内全灭敌人的同时还要有一人击坠4架以上敌人，让主角完成吧。

第10话 呼风唤雨的勇者

胜利条件	1. 歼灭敌人或敌人撤退
失败条件	1. 凯因遭击坠→任一我方单位遭击坠(击破2架敌机或第四回合后)
SR 条件	击坠“T盖尔5656(沃尔夫刚果)”

入手道具

名称	方法
水中模組	击坠“T盖尔5656”

关卡要点

男主角专属关卡。本关开始前最好改造主角机的武器，或给其装备增加伤害的强化零件，否则较难达成SR条件。主角于第二回合作为增援出现，击破2架敌机或第四回合时发生剧情，敌我双方均出现增援，凯因合体成特急勇者，与增援一起出现在西南方，建议触发剧情前把我方单位往西南方移动，方便合流。SR条件的目标的HP在5500以下时会撤退，建议最后以特急勇者攻击，主角支援攻击的手

段击破目标，记得先让特急勇者的气力达到120以上，便于用最强武装攻击。完成本关后开启工厂功能，勇者特急加入我方队伍。



第10话B 暗中逼近的巨恶

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位被击坠
SR 条件	3 回合内歼灭敌人

入手道具

名称	方法
多重感应器	击坠“六连”
陆地模组	击坠“T 盖尔 5656”
水中模组	击坠“T 盖尔 5656”

关卡要点

女主角专属关卡。开始我方只有2架机体，先消灭杂兵累积额外行动指数和气力，等可以使用最强武器后就配合“直截攻击”或“粉碎猛击”来对付六连，注意六连的运动性很高，

如果打不中就S/L吧，这样才可能达成SR点条件。全灭敌人后敌我方增援登场，再下一回合凯因登场，凯因的能力不算太强，不要让他太深入，以免被围攻导致击坠。

第11话A 黑衣复仇者

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 明人遭击坠→任一我方单位遭击坠（第二回合后）→抚子号遭击坠（抚子号出现后）2. 明人遭击坠（抚子号出现后）
SR 条件	5 回合内通过地图

关卡要点

男主角专属关卡。主角机于第二回合出现，击坠2架敌机之后抚子号众和勇者特急作为我方增援出现。想得到SR的话依旧使用“敌方回合打满HP单位”的战术即可，抚子号的战斗力不低，往敌阵中推也没多大关

系，而且升一级后琉璃可习得精神“感应”，打北辰众的时候有不小的作用。敌方的机体魔神和六连均有减伤的防护罩，使用额外行动的直截攻击可以轻松给予他们大量伤害。



第11话B 勇者抵达!

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位被击坠→我方战舰遭击坠（我方增援登场后） 2. 凯因遭击坠（我方增援登场后）→舞人遭击坠（舞人登场后）
SR 条件	击坠 T 盖尔 5656（沃尔夫刚果），T 盖尔 5656（沃尔夫刚果）的 HP 在 6000 以下时会撤退

入手道具

名称	方法
补修套件	击坠“忍者”

关卡要点

女主角专属关卡。开始我方只有3架机体，不过敌人也不多，以主角机为中心展开反击战即可。第三回合或者击坠3架敌机后敌我方增援登场，接着再击坠2架敌机或下一回合触发剧情，凯因合体为特急勇者，接着最

好让他先和大部队合流再组织攻势，以免遭到围攻。SR点需要击坠沃尔夫刚果，不过他会在HP低于6000以下时撤退，可以先将HP削减到接近血线，然后用特急勇者的纵一文字斩配合主角的支援攻击击破。

第12话 破坏混沌之人

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR 条件	4 回合内击坠 8 个以上的敌人

入手道具

名称	方法
水中模组	击坠“弗洛玛吉”
火星井	击坠“积尸气”
金块 30000	击坠“包兹（何光禄）”
防御上升	过关后
闪避上升	过关后

关卡要点

特急勇者因为剧情冲在了队伍前的住宅街内，要立即把他移动到绿地上战斗，因为猫女队的驾驶员均有利用地形的能力，若在增加防御力的地形中会变得十分难对付。想达成SR条件的话，一开始以歼灭眼前的猫女队为目标即可，将她们清理完毕的时候地图东侧的敌人也会陆续靠拢。敌人的强度不高，依旧可以使用“我方

回合打满HP单位”的战术，在敌方回合大量击坠敌机，不过削减敌方HP的时候尽可能不要对有地形加成的单位出手。击坠8个敌人之后敌我双方出现增援，我方增援为《机动战士高达OO》的机体和海盗高达，之后的战斗就非常轻松了。完成关卡后《机动战士高达OO》众和海盗高达加入队伍。

第13话 禁忌之海

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 萨莉亚、薇薇安、艾尔莎其中一人遭击坠（击破2个DRAGON后）
SR 条件	SR 条件出现后三回合内（总计五回合内），歼灭加利恩级、斯库纳级的 DRAGON

入手道具

无

关卡要点

本关的地形有大量为海，无法飞空的《勇者特急》系列机体最好不要出击。第三回合开始，在地图南边出现新敌人，旧敌人自动全灭，同时我方出现《惊爆危机》众和Ξ高达增援。若想达成SR条件，最好开场就全军向南挺进，不要与敌人纠缠。SR条件其实就是敌全灭，红色敌人的强度虽然很低，但数量较多，还是建议用上一关的战术令其在自己的回合内自灭。击坠2个敌人后我方出现新增

援，这样全灭敌人变得更为简单。完成关卡后《惊爆危机》众和Ξ高达加入队伍。



第14话 染血的白翼

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠（序关）→我方战舰遭击坠 2. 捷度遭击坠→安琪遭击坠（Villkiss 出现后）
SR 条件	4 回合内通过地图，通过前琉璃、皇、泰莎各击坠 2 个以上的敌人

入手道具

名称	方法
命中上升	过关后

关卡要点

在关卡开始前有一个非常简单的序关，将敌人数清理剩2个时便可触发之后的剧情，再来才是真正的战斗。关卡中依旧有大部分海洋地形，派出能飞空的机体作战吧。战斗一开始《机

动战士高达ZZ》的机体就会加入我方，但除了ZZ高达外的机体比较容易被敌人击破，所以留在后方进行支援为好。第三回合开始时 Villkiss 作为我方增援登场，使战斗变得更为轻松。

第15话 孤岛上的邂逅

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠→我方战舰遭击坠（第三回合后） 2. 安琪遭击坠（第三回合后）
SR 条件	通过地图前，任一我方驾驶员 1 回合内击坠 3 个以上的敌人

入手道具

名称	方法
增装燃料槽	击坠“艾尔亚布”

关卡要点

战斗开始时我方仅有一台 Villkiss 和无限正义高达，不过敌方的战力不强，可以轻松应对，即使未击破第一波敌人，它们也会在第三回合撤退。第三回合开始时我方战舰出现，同时敌人在西侧出现增援。本关的地图依旧有很多海洋地形，出击的时候尽可能派出能飞空的机体。SR 条件看似很

难，其实只要把敌人的 HP 削减到能一击死的地步，然后丢一台回避率高的机体上前，在敌方回合连续反击击坠敌人即可，最好在第一批敌人的时候达成，一开始就让拥有 VPS 装甲的无限正义高达冲前反击，Villkiss 远离战场即可轻易达成。

第15话 别打纳豆的主意

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 抚子 B 遭击坠→任一我方单位被击坠 2. 女主角、凉子、舞人其中一人被击坠
SR 条件	一次攻击或反击就击坠弗洛玛吉（比顿），攻击时可以配搭支援攻击

入手道具

名称	方法
增装燃料槽	击坠“艾尔亚布”
技术上升	过关后

关卡要点

初始敌人的数量不算太多，正常推进即可。第三回合敌方增援出现在地图南面，同时艾斯特巴利斯特装型追加武器阵型攻击。可以先把初始敌人消灭后再掉头处理增援。这关的 SR 条件需要一次攻击击坠弗洛玛吉（比顿），推荐主攻用特急勇者的一文字

斩，支援攻击用抚子 B 或主角机的最强武器，再配合围攻补正、额外行动“粉碎猛击”、精神“分析”，还要注意的是她有特殊技能“格挡”，气力达到 130 以上时受到的伤害 0.85 倍，消灭杂兵时要控制好数量，以免被她发动技能效果导致击破难度提高。

第16话 重拾羁绊

胜利条件	1. 击坠加利恩级 DRAGON→歼灭敌人（第四回合后）
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠
SR 条件	歼灭 DRAGON 后，任一回合中击坠 12 个以上的敌人（第四回合后）

入手道具

名称	获得方法
飞行模组	击坠“尤古利多”
辅助 GN 炉	击坠“GN-XIV”
双重感应器	击坠“GN-XIII”

关卡要点

关卡一开始我方仅有 5 个单位，第二回合一开始命运高达和冲击高达（强攻魅影）会在地图北方作为支援出现，但也无需集中精力去消灭敌人，因为它们会在第四回合开始时被剧情杀，同时我方战舰于地图西南方出现。由于 SR 条件没有回合数限制，所以实行起来比较简单，先把敌人打残，再于它们的回合内用反击扑杀即可。虽然地图整体有较多的海洋地形，

但战舰和敌人的所处位置基本为陆地，所以《惊爆危机》的机体也可以出击应战。



第16话 不会消失的伤痕

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 明人遭击坠 2. 抚子 B 遭击坠（我方增援登场后）
SR 条件	5 回合内歼灭敌人

入手道具

名称	方法
辅助 GN 炉	击坠“GN-XIII”
双重感应器	击坠“夜天光”

关卡要点

虽然一开始只有黑百合一个，不过它的运动性很高，而且还有防护罩，单机作战基本没什么问题，如果不放心还可以让其呆在建筑物地形上，这样可以得到防御率和回避率，当有了额外行动指数后就加上“粉碎猛击”提高歼敌的效率。第二回合敌我方增

援登场，主力机体要尽快和黑百合合流一起扫荡前线的敌机，剩下的部队则负责对付敌方增援，这样才能在 5 回合内全灭敌人。敌人里的夜天光能力很高，再加上驾驶员还有不少提高能力的技能，得留点精神和额外行动指数来对付它。

第17话 天降巨翼

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR 条件	一次攻击或反击就击坠巨角 DRAGON，可搭配支援攻击

入手道具

名称	获得方法
射击上升	过关后
技术上升	过关后

关卡要点

第三回合时会触发剧情，我方除战舰外全员都无法飞空和移动，所以前两个回合队伍尽可能不要分散，第四回合 Villkiss 和突击自由高达会前来支援，无法移动和飞空的状态解除。

因为剧情原因，Villkiss 暂时失去两个武装，不过不影响实际能力，但其所在的位置离 BOSS 很近，开始行动之后要立即拉回，以免被击坠。要达成 SR 条件，就要一次性给予目标 11000



的伤害，0 改造的情况下推荐使用无限正义高达和突击自由高达的合体技作为主攻方。注意这些合体技都需要双方有足够的兵力，另外进攻前别忘了给 BOSS 上个“分析”精神。

第17话 宿命劲敌登场！

胜利条件	1. 击坠飞龙→歼灭敌人（我方增援登场后）
失败条件	1. 抚子 B 遭击坠（我方增援登场后）2. 舞人遭击坠（我方增援登场后）
SR 条件	任一回合中击坠 8 个以上的敌人

入手道具

名称	方法
飞行模组	击坠“终极音速号 8823”
射击上升	过关后

关卡要点

一开始的单挑战中即使特急猛兽机器人被击坠也无所谓，之后会触发剧情，敌我方的大部队登场。这关的 SR 点需要在任意一个回合内击坠 8 架敌机，让主力机体上前反击削减杂兵的 HP，等差不多后就让后续部队跟上

一举将残血的 8 架杂兵消灭掉。乔会专盯着舞人来打，由于涉及隐藏要素，最好让由舞人单独将乔击坠，但是可以派修理机去协助舞人，以免被击坠导致 Game Over。

Secret Scenario

漆黑勇者特急

胜利条件	1. 击坠黑暗勇者
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 舞人遭击坠
SR 条件	无

入手道具

无

关卡要点

和一般关卡相比，隐藏关的构成都相对简单，正常攻略即可，注意最后用舞人击坠黑暗勇者。

18 话剧情中有对话分歧，选择之后的剧情对话有少部分不同，不影响发展。

第18话 危险黄金同盟逼近

胜利条件	1. 击坠飞龙→击坠烧麦号（击坠飞龙后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 舞人遭击坠→乔遭击坠（击坠飞龙后）
SR 条件	4 回合内击坠 15 个以上的敌人再击坠飞龙

入手道具

名称	获得方法
超电导马达	击坠“飞龙”
火星井	击坠“烧麦号”
格斗上升	过关后
完美还击	过关后

关卡要点

敌人会一个劲地向我方靠拢，第一回合全队往北方前进，歼灭北方的敌人后再往西边挺进即可，切记不要和影之军团和猫女队的单位在有地形

加成的位置战斗。击坠飞龙后敌方出现增援，飞龙暂时改变为我方阵容，且我方于地图西南方出现 3 名增援，之后的战斗就毫无难度了。

第19话A 撕裂宇宙之人

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 主角遭击坠→主角或古代遭击坠（我方增援出现后）
SR 条件	2 回合内歼灭敌人

入手道具

名称	获得方法
推进器	击坠“布勒玛格”
冲刺	过关后

关卡要点

男主角专属关卡。本关的 SR 要求十分硬性，需要开场就把队伍分成四支来对应四周的敌人才好顺利达成。若不求 SR 的话只需等待 3 回合，第一波敌人均会被剧情杀，之后在地图西北方出现新地人。在第二波敌人中击坠 4 个之后黑盖特、量产型高达 F91、宇宙零式作为我方增援于地图西侧出现，由于宇宙零式被列在失败条

件内，所以让其离战场越远越好。



第19话B 谎言与心意

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 主角或铁也遭击坠→主角或古代遭击坠（我方增援后）
SR 条件	2 回合内歼灭敌人

入手道具

名称	方法
推进器	击坠“布勒玛格”
冲刺	过关后

关卡要点

女主角专属关卡。敌人分布在四周，需要将主力分散开来进军，并活用反击削减敌人的 HP，这样才能在 2 回合内全灭初期敌人获得 SR 点。全灭初期敌人后地图西南面出现敌增援，

接着击破一定数量的敌增援后我方增援与地图西面出现。敌增援里的布勒玛格会盯着主角来打，可以让主角将他引下来，再让我方主力机集火击坠。

第20话 天照攻防战

胜利条件	1. 4 回合内让古代抵达目标地点→歼灭敌人（大和号出现后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 古代遭击坠→古代或明人遭击坠（黑百合出现后）→明人遭击坠（大和号出现后） 3. 进入第 5 回合
SR 条件	古代抵达目标地点前歼灭敌人

入手道具

名称	获得方法
辅助 EOS	击坠“积尸气”

关卡要点

要达成 SR 条件，就要一开始让全军挺进，尽快与敌人交战。当古代接近目标地点或进入第三回合时黑百合作为支援出现敌军后方，驾驶员的气力已达 150，用最后一个武装可以秒杀 5800HP 的积尸气，为我方扫除

目标地点附近的敌人。达成第一个胜利目标之后触发剧情，敌人在地图边缘出现增援，我方则增加了大和号、抚子 B、泰坦 3 和 v 高达，之后的战斗就没太大难度了。

第21话 决战！火星极冠遗迹

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR 条件	7 回合内通过地图

入手道具

名称	获得方法
外部重力波天线	击坠“夜天光”
激钢人精神	击坠“六连”
格斗上升	过关后
命中上升	过关后
冲刺	过关后

关卡要点

SR 条件十分直接，一开始就让全部队挺进，一举消灭敌人吧，出击时尽可能选择具有“贯穿防护罩”效果的武装的机体，因为对面 HP 较高的机体都有防护罩能力。第三回合地

图西侧出现少量第三方敌人，另外击坠 12 个敌人或第四回合开始时地图东侧也会出现敌方增援，可以先不用管，以击破原本的敌人目标，在这期间他们会逐渐向我方靠近。

第22话 红色地球

胜利条件	1. 盖尔号撤退，或击坠盖尔号
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR 条件	5 回合内歼灭其他敌人，再击坠盖尔号

入手道具

名称	获得方法
狙击套件	击坠“海盗高达 X2 改”
喷射模组	击坠“盖尔号”
防御上升	过关后
闪避上升	过关后

关卡要点

中文版的 SR 条件有误，应该是 5 回合内达成而不是 6 回合。盖尔号会在 HP10000 以下时撤退，最后建议用泰坦 3 的大招（无改造 6100 威力）配

上支援攻击直接击破它。因为 SR 的回合数要求比较紧凑，建议第一回合将我方全员收纳至战舰内，让战舰用“加速”精神冲入敌阵再把机体放出。

分歧

跟隆巴纳接触（A路线）→全队保留
独自行动（B路线）→全队保留

第23话A 开启的门扉

胜利条件	1.4回合内让拟·阿卡马抵达目标地点→歼灭敌人（达成第一个胜利条件后）2.击坠杜班乌尔夫、刹帝利、葛兰雪其中之一
失败条件	1.任一我方单位遭击坠→我方战舰遭击坠（达成第一个胜利条件后）2.进入第五回合→巴纳吉遭击坠（达成第一个胜利条件后）
SR条件	达成胜利条件前击坠9个以上的敌人

入手道具

名称	获得方法
推进器	击坠“刹帝利”

关卡要点

一开始先让战舰用“加速”精神靠近目标地点，然后让两部MS在战

舰前方迎击，由于敌人的机体基本只要打两次就能击坠，所以我方回合尽可能攻击满HP的机体，让他们受到我方的反击击破。达成第一个胜利条件之后地图北侧出现敌人，我方大部队则于西侧登场，由于我方的初始队伍距离大部队较远，所以最好尽快让他们与大部队会合，否则很容易被新出现的敌人围剿。



第23话B 红色海洋与战乱大地

胜利条件	1.歼灭敌人
失败条件	1.我方战舰遭击坠 2.日札、尊尼特、巴纳吉其中之一遭击坠
SR条件	4回合内击坠隆美尔、拉卡、安杰罗其中之一

入手道具

名称	方法
磁性覆膜	击坠“屠拉·祖鲁（安杰罗）”
陆地模组	击坠“多华兹”
推进器	击坠“刹帝利”
射击上升	过关后
战术待机	过关后

关卡要点

SR条件的3个目标里隆美尔是离得最近的，摆好阵势等他过来后，活用精神和支援攻击的话第二回合就能击破，但注意要把他往平地上引，以免他走到建筑物上得到防御力加成，

这会导致击破难度增加。获得SR点后，敌方增援出现在东南面，同时我方大部队也在东北方登场，接下来将我方两个部队合流一起歼敌即可。

第24话A 名为年轻的力量

胜利条件	1.击坠屠拉·祖鲁（安杰罗）→击坠新安州（完成第一个胜利条件或第三回合后）→击坠独角兽高达（第四回合后）→击坠新安州（完成上一个胜利条件后）
失败条件	1.我方战舰遭击坠 2.巴纳吉、捷度、凯萨卫、刹那其中之一遭击坠→巴纳吉遭击坠（击坠独角兽高达后）3.进入第七回合（第四回合后）
SR条件	3回合内击坠12个敌人，然后再击坠屠拉·祖鲁（安杰罗）

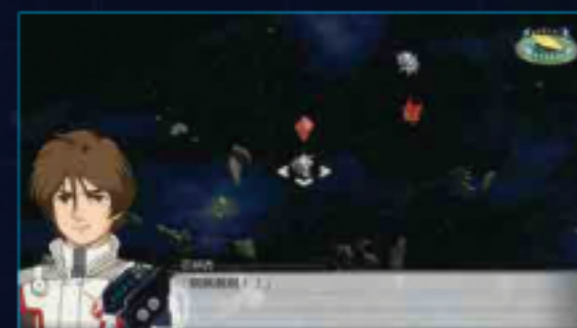
入手道具

名称	获得方法
磁性覆膜	击坠“屠拉·祖鲁（安杰罗）”
SP回复	过关后
专注力	过关后
战术待命	过关后

关卡要点

本关只能选择一个战舰出击。若想达成SR条件，就要一开始把全部队伍往敌军靠拢，我方回合中尽可能打满HP的敌人，用反击战术歼灭敌军。完成第一个胜利条件或经过3回合后，地图北方出现少量敌方增援，但对我方来说难度不高。无需急着去打新安州，因为第四回合他必定会因为剧情而脱离战场，同时独角兽高达失控变为敌方，移动至地图东北方。攻击独角兽高达时最好使用光束射击以外的

武装，否则会被I力场减伤。击坠独角兽高达之后，我方于地图东侧出现增援，ZZ高达解锁新武装，之后只要把新安州打败即可。



第24话B 歧路

胜利条件	1.歼灭敌人
失败条件	1.我方战舰遭击坠
SR条件	5回合内通过地图

入手道具

名称	方法
A-适配器	击坠“赫巴比”
飞行模组	击坠“安克夏”
金块 30000	击坠“拜亚兰特装型”
技术上升	过关后
专注力	过关后

关卡要点

敌人有一定距离，用精神和额外行动提高歼敌效率是获得SR点的关键。第二回合或击坠一定数量的初期敌人后敌方增援登场，让嘉美尤分

别与日札、尊尼特战斗并击坠是他们日后加入的条件之一，有能力达成的话就不要错过。

第25话A 孤立

胜利条件	1.歼灭敌人
失败条件	1.我方战舰遭击坠 2.利迪遭击坠
SR条件	5回合中同一回合内击坠尊尼特、日札、保兰、玛莉妲、九龙

入手道具

名称	获得方法
飞行模组	击坠“安克夏”
A-适配器	击坠“赫巴比”
金块 30000	击坠“拜亚兰特装型”
钚反应炉	击坠“PLAN-1056 Chodar i”
陆地模组	击坠“PLAN-1059 Chodar m”
射击上升	过关后
技术上升	过关后
攻击手	过关后

关卡要点

本关要与两个势力的敌人三方混战，建议不要分散战力分别应对，反之一开始往其中一个势力的方向挺进，在与其中一个势力战斗的时候另一势

力的敌人也会随之到达。第二回合我方出现增援，同时利迪脱离我军。本关SR条件的难度在于尊尼特很容易被第三方敌人吸引，导致不会主动靠近我方，所以把战舰周围的兵力清理得差不多时，就要调动几个单位前去击坠尊尼特，在这之前另外几个敌人都会主动接近我方主力部队，记得控制好HP不要让其被击坠，或者其他势力交战。



第25话B 美利达岛的危机

胜利条件	1. 歼灭敌人→3回合内击坠独角兽高达(敌方增援后)→击坠新安洲(击坠失控独角兽高达后)
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 巴纳吉、捷度、宗介其中之一遭击坠→捷度、宗介其中之一遭击坠(敌方增援后)→巴纳吉遭击坠(击坠失控独角兽高达后) 3. 自独角兽高达失控算起,进入3回合后的我方行动阶段(敌方增援后)
SR条件	3回合内击坠玉芳、玉兰,再击坠九龙或盖茨

入手道具

名称	方法
钨反应炉	击坠“PLAN-1056 Chodari”
攻击手	过关后
SP回复	过关后

关卡要点

SR点条件里的几个目标都有减轻伤害的护罩,在初期气力还不够使用强力武器的情况下,要多用可以贯穿护罩的武器来打。完成SR点条件后敌方援军于地图北面登场,同时独角兽高达会失控暂时变为敌人,这时需要从失控算起的3回合内将其击坠,

由于独角兽高达的位置在我方出击位置不远的地方,可以预留一些战力来对付它。击坠后独角兽高达后敌方的新安洲和刹帝利于地图西北出现,先让独角兽高达和大部队合流再组织攻势,还要注意击坠新安洲就会过关,要全灭敌人的话得把它留到最后再打。

第26话 降临者

胜利条件	1. 将EVA初号机的HP打到10000以下→歼灭敌人(达成第一个胜利条件后)
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠→我方战舰遭击坠(我方战舰出现后) 2. 甲儿或铁也遭击坠(我方战舰出现后)→甲儿、铁也、真嗣其中之一遭击坠(EVA出击后)
SR条件	5回合内将EVA初号机的HP打到10000以下

入手道具

名称	获得方法
罐元素结晶	击坠“巨角DRAGON”

关卡要点

第三回合开始,或将目标的HP削减9000后我方战舰得以出击。初号机的A.T.力场十分麻烦,不仅能无效3500以下的伤害,还免疫“贯通防护罩”的效果,我方出招时切记不要用伤害低的招式。第一回合建议让甲儿

开精神“铁壁”和“必中”,用“高热火焰”直击初号机,再让莎也佳用“不屈”,用“铁金刚军团一齐攻击”削减初号机的HP(记得中途存档保证命中),这样我方战舰就能立即出现,接下来只要利用众人的精神让前方部队削减目标的HP即可。达成第一个胜利条件之后敌方出现DRAGON增援,下个回合开始或共计击坠13个敌人时,地图南边出现第5使徒,同时EVA初号机和零号机会作为我方增援登场,之后只要击破使徒即可过关。



第27话 铁之刃刃、钢之羁绊

胜利条件	1. 击坠机械兽阿修罗男爵→击坠金刚大魔神(达成第一个胜利条件后)
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 甲儿、龙马、安琪其中之一遭击坠
SR条件	4回合中同一回合内击坠鬼火V9、霸尔葛斯V5,再击坠机械兽阿修罗男爵

入手道具

名称	获得方法
复合装甲	击坠“机械兽阿修罗男爵”
勇者之证	击坠“金刚大魔神”
罐元素结晶	击坠“???”(粉红色的BOSS机)
专注力	过关后

关卡要点

最初的一波敌人没有什么难度,SR条件也很容易达成。击坠机械兽阿修罗男爵后无敌铁金刚于地图东侧解锁新武装,铁也驾驶金刚大魔神作为敌军BOSS在这里登场,同时地图北侧出现少量敌人援军,虽然金刚大魔神的能力很强,但只要削减一些HP之后就会触发剧情,龙马换乘真盖特

重新上阵,和无敌铁金刚Z、金刚大魔神一起移至地图西南方,地图北方则会出现新敌人。本关的一切难度全在金刚大魔神身上,其本身的护甲就十分高,再加上潜力L8,使得其HP低下的时候很多机体只能造成几百甚至10点的伤害,建议用超级系机体去迎击,真实系机体收回战舰内保命。

Special Scenario

心意的形态

胜利条件	1. 击坠 PLAN-1056 Chodari
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠→我方战舰遭击坠(我方增援后) 2. 蹴太君遭击坠(我方增援后)
SR条件	无

入手道具

无

关卡要点

开始我方只有两架机,不过敌人也很弱,加了精神应战即可。第三回合我方大部队登场,合流后很快就能全灭敌人过关。

分歧

留在宇宙世纪世界→《机动战士高达 骷髅之心》、《宇宙战舰大和号》、《机动战士高达 UC/ZZ/ 闪光的凯萨卫/马沙的逆袭》、《惊爆危机》、《铁金刚》、《盖特》、《EVA》

前往西历世界→《机动战士高达 SEED DESTINY》、《机动战士高达 OO》、《泰坦3》、《桑波特3》、《勇者特急》、《天使与龙的轮舞》

第28话A 前往未来的邀约

胜利条件	1. 歼灭敌人→击坠 PLAN-1055 Belial(我方战舰登场一回合后) 2. 自 PLAN-1055 Belial 登场算起,进入4回合后的我方回合(我方战舰登场一回合后)
失败条件	1. 宗介遭击坠→我方战舰遭击坠(我方战舰出现后) 2. 宗介遭击坠(我方战舰出现后)
SR条件	击坠其他所有敌人,最后再击坠 PLAN-1055 Belial

入手道具

名称	获得方法
金块 50000	击坠“海盗高达 X2 改”
格斗上升	过关后

关卡要点

建议在这关之前花十几万资金把 ARX-7 Arbalest 的运动性改满,这样能大幅保证本关宗介的存活率。关卡一开始我方只有一个单位,进入第三回合或击坠6架敌机之后我方战舰才会在地图东边登场,同时地图西边会出现敌军增援。一开始 ARX-7 Arbalest 就处于气力150的状态,战斗力十分强大,如果改过运动性的话可以直接冲进敌阵杀敌,否则就往地图东边移动撑到第三回合吧。我方战舰登场一回合后,敌方出现3个BOSS机增援,同时出现SR条件。SR条件可以说是大部分玩家的习惯,把杂兵清理掉之后再打BOSS,不过仅有4回合的时间,建议一开始全军往地图中间挺进,然后于此地展开防守战。本关的

BOSS 不仅能2回行动,还有能把所有伤害变为1/10的固有属性,无论用什么方法都不能无视,虽然其HP只有8000,但无改造武器打过去基本就几百HP,必定是个消耗战。BOSS 优先瞄准宗介的机体进攻,可以将其引到无地形加成的位置围攻,最好使用超级系机体的最强武装输出,记得多用支援攻击增加输出。本关结束之后宗介暂时脱离队伍。



第28话B 正邪激战

胜利条件	1. 击坠飞龙→歼灭敌人（敌方增援后）
失败条件	1. 舞人遭击坠→我方战舰遭击坠（敌方增援后） 2. 胜平遭击坠（敌方增援后）→胜平或舞人遭击坠（我方增援后）
SR 条件	通过地图前的任一回合内，任一我方驾驶员击坠3个以上的敌人

入手道具	
名称	方法
混合装甲	击坠“仁王（三船将军）”
强化推进器	击坠“飞龙”
格斗上升	过关后
射击上升	过关后

关卡要点

开始的单挑借助精神可轻松获胜，完成后两人暂时撤退，同时敌方增援登场。击破敌增援中的蝴蝶或者经过一定回合后发生剧情，乔和舞人再次

登场，不过凯撒大帝的能力不算太强，得派一些机体协助他击破乔。三船将军会优先攻击胜平，可以利用这点将他引过来后用强力机体围攻击破。

第29话A 进化的彼端

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 龙马遭击坠
SR 条件	通过地图前，任一我方驾驶员以地图兵器同时击坠3个以上的敌人

入手道具	
名称	无

关卡要点

本关的SR条件需要地图炮，建议用地图炮范围较大的战舰达成条件，前期把部队移动至地图西南方，然后丢一个高回避率的单位上前吸引火力，反击将敌人打至地图炮的伤害界限之下，再一举用地图炮全数消灭。如果担心掌握不好HP的话，可使用真盖特中隼人的精神“手下留情”保证敌人不被击坠。第三回合触发剧情，真盖特会移动到地图东北方被第二、第三势力的敌军包围，同时全武器威力下降，最好变成真盖特2号尽速脱离返回大部队，让剩下的敌人自相残杀即可。第六回合开始时发生剧情，第

二势力的BOSS被秒杀，真盖特的武装威力复原并解锁新武装“盖特烈日弹”，然后自动移动至地图东侧，第三方势力的增援出现在地图东北侧，依旧要让盖特尽速回到部队所在处，把敌人引到部队附近进行围剿。



第29话B 复仇的尽头

胜利条件	1. 击坠夜天光→歼灭敌人（敌方增援后）
失败条件	1. 明人遭击坠 2. 我方战舰遭击坠（敌方增援后）
SR 条件	5回合内通过地图

入手道具	
名称	方法
气力反应器	击坠“六连”
干扰装置	击坠“六连”
金块 50000	击坠“夜天光”
技术上升	过关后
闪避上升	过关后

关卡要点

开始是明人和北辰的单挑，不过只要将夜天光的HP削减到一定以下，敌我双方的增援就会登场，继续将夜天光HP打到一定以下后敌方再次增援，同时抚子B换为抚子C。SR点条

件为在5回合内全灭包括增援在内的敌人，注意敌人里不少都有减轻伤害的护罩，要活用可以穿透护罩的武器，当气力和额外行动指数提升后，就用地图兵器和多重行动来提高歼敌效率。

第30话A 变迁的世界

胜利条件	1. 击坠阿克夏（波兰）→击坠第6使徒（第6使徒出现后）→击坠第7使徒（第一次击坠第6使徒后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 真嗣或零遭击坠→真嗣、零、铁也、日札、尊尼特其中之一遭击坠（第一次击坠第6使徒后）
SR 条件	3回合内击坠阿克夏（波兰）

入手道具	
名称	获得方法
强化推进器	击坠“潘娜洛普”

关卡要点

即便第一回合就让部队往敌方阵营挺进，SR要求的目标基本也要第三回合才能接触，最好拿一些火力高的超级系机体打头阵，以高火力迅速击溃目标。达成第一个胜利条件或第四回合开始时，第6使徒和新敌人乱入战场，阿克夏（波兰）与旧敌人撤退，

潘娜洛普暂时加入我方。第一次击坠第6使徒之后我方出现数个增援，大和号与EVA初号机移动至地图东北角无法移动，同时地图东南方乱入第7使徒和新敌人。本关内只要把我方部队移动至地图东南方即可迎击关卡内的所有敌人。

第30话B 背叛的故乡

胜利条件	1.5回合内抚子C抵达指示线→5回合内击坠所有的DRAGON，然后抚子C抵达指示线（敌方增援后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 进入第6回合
SR 条件	击坠地图上的所有敌人后达成胜利条件

入手道具	
名称	无

关卡要点

这关需要抚子C在5回合内到达指示线，最好给抚子C装上增加移动力的零件，还有使用精神“加速”专心赶路。其他机体则负责开路，注意不少敌人都有援护防御，有需要的时候就用额外行动的“直截攻击”来清敌。

击坠一定数量的初期敌人或经过一定回合后在指示线附近还会追加一批敌人，不过数量不多，用累积下来的气力使用强力武器尽快击破后让抚子C脱离。

第31话A 灼热的达卡尔

胜利条件	1. 将尚布罗的HP打到10000以下→歼灭敌人（达成第一个胜利条件或第五回合后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 巴纳吉或凯萨卫遭击坠→巴纳吉、凯萨卫、宗介其中之一遭击坠（达成第一个胜利条件或第五回合后）
SR 条件	5回合内用额外行动的“粉碎猛击”一次性击坠HP10001以上的尚布罗，可搭配支援攻击

入手道具	
名称	获得方法
高性能雷达	击坠“渣古I狙击型”
混合式装甲	击坠“尚布罗”
干扰装置	击坠“PLAN-1059 Chodar m（玉芳）”
技术上升	过关后
冲刺	过关后

关卡要点

SR条件不仅要求一次击破10000HP以上的敌人，还要凑足3个额外指数使用额外行动，建议把这一重任交给刚学会最终必杀的真盖特1，无改造的情况下其必杀技能造成将近10000的伤害，支援攻击选择伤害高的队友即可。达成第一个胜利条件或第五回合后敌人增援和第三方敌人分别于地图的东侧和西侧出现，尚布罗

的HP完全回复（无论是否击坠）。敌人增援的数量不多，把部队分散应付即可。若此时无法给予东边的九龙足够伤害的话，记得把刚登场的宗介收入战舰，因为他的机体性能实在不强。给予九龙足够伤害之后，宗介会换上后继机体，另外给予潘娜洛普足够伤害后，Ξ高达解锁新武装并大幅削减潘娜洛普的HP，令战斗变得更加简单。

第31话B 永远的自由

胜利条件	1. 击坠焰龙号→击坠布勒玛格(谷瑞)(敌方增援后)
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 安琪、真、基拉、塔斯克、薇薇安其中之一遭击坠→安琪、塔斯克、薇薇安、莎拉曼蒂涅其中之一遭击坠(敌方增援后)
SR 条件	4 回合内击坠其他所有敌机, 在击坠焰龙号

入手道具	
名称	方法
高性能雷达	击坠“焰龙号”
葛迪姆侦察仪	击坠“布勒玛格(谷瑞)”
冲刺	过关后

关卡要点

初期敌人在东面, 出击时记得把主力机体集中到这边, 然后开场后全速冲进敌阵积极反击, 以达成 SR 的条件, 注意有一个陆上的杂兵有可能会移动到水里, 导致受到的伤害大幅减少, 最好派有装上 A- 适配器或水中模组的机体去专门对付它。焰龙号会

优先攻击安琪, 所以安琪不必太靠前, 能将它引到我方主力部队附近最好。全灭初期敌人后地图东北面出现敌增援, 击破增援里的谷瑞就会过关, 想赚钱和经验的话记得先把杂兵消灭后再对付他。

第32话A 战场上的心灵交会

胜利条件	1. 击坠报丧女妖→击坠布勒玛格(谷瑞)(击坠报丧女妖后)
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 巴纳吉、杜比安、主角其中之一遭击坠→巴纳吉、杜比安、主角、嘉美尤其中之一遭击坠(拜亚兰特装型受到一定伤害后)→巴纳吉或主角遭击坠(击坠报丧女妖后)
SR 条件	6 回合内通过地图, 通过前让任一我方驾驶员使用过额外行动的“多重行动”

入手道具	
名称	获得方法
气力反应器	击坠“报丧女妖”
葛迪姆侦察仪	击坠“布勒玛格(谷瑞)”
射击上升	过关后
闪避上升	过关后

关卡要点

一开始敌人的数量不多, 击坠报丧女妖之后在地图东北角还会有第二波敌人, 所以前面一定要抓紧时间攻略, 不过在第二波敌人登场时, 第一波敌人会全部撤退, 所以想全灭敌人的玩家切记不要过于冲到地图中间, 活用战舰的额外命令“紧急回收”可以把走得过远的机体回收, 在下回合出击以便迎击新的敌人。新敌人出现之后的第二个回合, 利迪会驾驶报丧



第32话B 黑暗之歌

胜利条件	1. 进入第 5 回合 2. 击坠 35 个以上的敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 安琪或莎拉曼蒂涅遭击坠(敌方增援后)
SR 条件	击坠 35 个以上的敌人

入手道具	
名称	无

关卡要点

这关有两个胜利条件, 不过要获得 SR 条件就只能选择四回合内击坠 35 架以上敌机。敌人的分布范围比较广, 特别是东南面的敌机离得较远, 要派高移动力的机体尽快赶过去击破。

第二回合敌我方增援登场于地图西南面登场, 敌增援的 Hysterica 不算太强, 抽调两架主力机体对付即可, 其他的部队专心清理杂兵。

33 话剧情中有对话分歧, 选择之后的剧情对话有少部分不同, 不影响发展。

第33话 飞翔吧, 伟大的勇者!

胜利条件	1.5 回合内歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 真嗣、零、明日香、舞人其中之一遭击坠 3. 进入第 6 回合
SR 条件	第 1 回合击坠 6 个以上的敌人

入手道具	
名称	获得方法
水中模组	击坠“史诺比”
高精度感应系统	击坠“轰龙”
防御上升	过关后

关卡要点

本关的 SR 非常容易获得, 第一回合选择地图南边的杂兵进行歼灭即可。进入第三回合, 特急勇者回归,

与凯撒大帝合体为无敌勇者, 所以在这之前把战斗力较弱的凯撒大帝放入战舰内为好。

在 34 话的剧情中有分支, 选项关乎于主角后继机的种类:

追求速度→梵格尼克斯

追求力量→古朗梵格

第34话A 解放的希望

胜利条件	1. 击坠布勒玛格(谷瑞)→击坠玛达瓦(达成第一个胜利条件后)
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 男主角遭击坠
SR 条件	大和号未受过攻击的状态下, 4 回合内击坠布勒玛格(谷瑞)

入手道具	
名称	获得方法
米诺夫斯基驱动器	击坠“布勒玛格(谷瑞)”
防护力场	击坠“玛达瓦”
闪避上升	过关后

关卡要点

男主角专属关卡。本关一开始大和号无法移动, 而且第二、三回合开始或击坠敌机一定数量时, 敌方于地图西边出现增援, 要达成 SR 的话最好一开始就把兵力散布在大和号西北侧, 击中迎击前来的敌人即可, 因为布勒玛格(谷瑞)基本在第三回合就会到达我方的射程范围内, 无需我方自己去找他。达成第一个胜利目标之

后主角换上后继机, 敌方于地图西北角出现少量增援, 直接清理掉即可。



第34话B 希望的彼端

胜利条件	1. 击坠布勒玛格(谷瑞)→击坠玛达瓦(击坠谷瑞后)
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 女主角遭击坠
SR 条件	大和号未受过攻击状态下, 4 回合内击坠布勒玛格(谷瑞)

入手道具	
名称	方法
米诺夫斯基驱动器	击坠“布勒玛格(谷瑞)”
防护力场	击坠“玛达瓦”
闪避上升	过关后

关卡要点

女主角专属关卡。虽然初期敌人离得很远, 但第二回合地图北面就会出现敌增援, 得派一部分战力防守住这边, 以防敌机接近并攻击大和号, 另外将谷瑞机体的 HP 削减到一定程度以下后地图西北面会再次追加一批敌增援。作为 SR 条件目标的谷瑞会优先攻击主角, 将他引下来后, 用高

攻击力机体围上去集火, 最快第二回合就能将其击坠。击破谷瑞后发生剧情, 主角换上后继机, 后继机根据关卡前的对话选项有所不同, 选择“追求速度”是梵格尼克斯, 选择“追求力量”则是古朗梵格, 接着全灭剩下的敌人就可过关。

第35话 毁灭之光

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 巴纳吉遭击坠→巴纳吉或嘉美尤遭击坠（第三回合后）
SR 条件	6 回合内歼灭敌人

入手道具

名称	获得方法
钚反应炉	击坠“PLAN-1055 Belial”
金块 100000	击坠“PLAN-1055 Belial”
高性能雷达	击坠“PLAN-1056 Chodari（贾斯伯）”
多重感应器	击坠“PLAN-1056 Chodari（富勒）”
粉红哈啰	击坠“Cleopatra（萨莉亚）”
歌姬的戒指	击坠“Cleopatra（艾尔莎）”
端元素结晶	击坠“Cleopatra（克莉丝）”
SP 回复	过关后

关卡要点

虽然胜利条件写着歼灭敌人，但其实只要熬过了6回合即可过关。第二回合在地图西侧会出现敌人的援军，

不过不要紧，先集中精力清理北方的敌人，再来对付逐渐靠近的援军军团。第三回合时在地图南边出现我方增援，要立即将他们拉入我方队伍中，否则战力薄弱的增援很容易遭击坠，其中就有被列入失败条件之一的嘉美尤。敌人之中有着可以把所有伤害减弱至1/10的PLAN-1055 Belial，最好先集火对付他，免得SR条件最后的回合里算错伤害导致输出不足的情况出现。



第36话 星之继承者

胜利条件	1. 击坠拜亚兰特装型和报丧女妖→击坠新安州（达成第一个胜利条件后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 嘉美尤遭击坠
SR 条件	4 回合中的任一回合内击坠拜亚兰特装型和报丧女妖

入手道具

名称	获得方法
狙击套件	击坠“报丧女妖”
哈啰	击坠“新安州”
射击上升	过关后
命中上升	过关后

关卡要点

本关的SR没有什么难度，另外拜亚兰特装型被击坠时有Z高达解锁新武装的剧情，同时Z高达的生化感应器能力也随之解锁。达成第一个胜

利条件后，地图北侧出现新敌人，除了新安州能2回行动外其余敌人并没有什么威胁。击坠新安州时v高达解锁新武装。

Special Scenario 全新力量

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠
SR 条件	无

入手道具

无

关卡要点

初回特典关卡。本关只会出击凶鸟和古伦加斯特，但敌人的强度不高，相对平时的关卡来说节奏轻松了不少，同时也是增加两位原创角色击坠数的好机会。如果两部原创机体没有改造

过，那么开始时可以先把它们往敌军的反方向移动，等第三回合触发剧情，两部机体自动气力150并解锁新武装之后再上前杀敌。

分歧

加入地面部队→《宇宙战舰大和号》、《泰坦3》、《桑波特3》、《勇者特急》、《铁金刚》、《盖特》、《EVA》
加入宇宙部队→《机动战士高达骷髅之心》、《机动战士高达UC/ZZ/闪

光的凯萨卫/马沙的逆袭》
加入西历世界部队→《机动战士高达SEED DESTINY》、《机动战士高达OO》、《机动战舰抚子号》、《惊爆危机》、《天使与龙的轮舞》

第37话 赫尔博士最后的赌注

胜利条件	1. 击坠机械兽阿修罗男爵→击坠地狱王戈登（达成第一个胜利条件后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 甲儿遭击坠
SR 条件	4 回合内歼灭敌人，最后击坠机械兽阿修罗男爵

入手道具

名称	获得方法
量子型电脑终端机	击坠“飞行要塞格魯（布洛肯）”
S-适配器	击坠“地狱王戈登”
金块 100000	击坠“地狱王戈登”
格斗上升	过关后
防御上升	过关后
冲刺	过关后

关卡要点

本关的敌人较多，战斗时尽可能攻击敌方满HP的单位，让它们遭受我方的反击而击破，这样能省下不少的功夫。击坠阿修罗之后，金刚大魔神与敌方的机械兽增援登场。其中赫尔博士驾驶的地狱王戈登的HP十分高，而且还自带“潜力”技能，让其在HP低下时防御力变得非常高，要顺利击

坠他的话最好用高伤害的武装配合精神“热血”在其HP剩余10000左右的时候一次性打倒。把敌方BOSS的HP削减到一定时触发剧情，无敌铁金刚Z解锁新武装。完成该关卡之后能获得大量资金，建议立即改造队伍里的超级系机体，以便于达成下一关的SR条件。

第37话 驰骋宇宙的意念

胜利条件	1. 击坠报丧女妖·命运女神→歼灭敌人（敌方增援后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 巴纳吉或玛莉娅遭击坠 3. 进入第9回合
SR 条件	任一回合内，同一驾驶员击坠尊尼特、日札、雷恩其中两人或更多

入手道具

名称	方法
量子型电脑终端机	击坠“报丧女妖·命运女神”
S-适配器	过关后
高精度感应系统	过关后
格斗上升	过关后
冲刺	过关后

关卡要点

初期敌人里的报丧女妖的HP降到一定以下后会变为破坏模式，并回满HP，将其击坠后触发剧情，报丧女妖变为我方单位，同时地图东北方出现敌增援。SR条件需要同一回合内用

同一驾驶员击坠尊尼特、日札、雷恩里的其中两人，将杂兵全灭后，利用额外行动的“多重行动”或者战舰的额外命令的“行动回复”达成。

第37话 Necessary

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 安琪或塔斯克遭击坠（我方增援后）
SR 条件	5 回合内通过地图

入手道具

名称	方法
气力反应器	击坠“PLAN-1056 Chodari”
格斗上升	过关后
防御上升	过关后
冲刺	过关后

关卡要点

将钻石玫瑰骑士团任一成员的 HP 削减到一定以下就会触发剧情，宗介、安琪和塔斯克在南面小岛附近登场，如果宗介或安琪有培育过的话就直接

冲入敌阵打反击即可，没有则先让他们和大部队合流再组织攻势。这关没有太强的敌人，5 回合内全灭敌人获得 SR 点还是很轻松的。

第38话A 地狱之门

胜利条件 1. 击坠黑帝斯神 2. 进入第 6 回合

失败条件 1. 我方战舰遭击坠 2. 甲儿或铁也遭击坠

SR 条件 5 回合内歼灭其他敌人，最后再打倒黑帝斯神

入手道具

名称	获得方法
气力反应器	击坠“机械兽阿修罗男爵”
命中上升	过关后
专注力	过关后

关卡要点

本关敌人都十分强劲，在困难难度下，任何敌军单位的 HP 都是 10000 起，BOSS 不仅 HP 高，还带有 HP 回复（小）的能力，如果没有改造过队伍里的强力单位，那么 SR 条件将会十分难达成。要达成 SR 条件的话，仍然要在我方回合尽可能攻击满 HP 的敌人，让它们在回合遭受反击而击破，在我方回合如果

能使用额外行动“多重行动”的话千万不要吝啬，另外前几个回合战斗时要小心不要走入黑帝斯周围的 8 格内，否则他会只使用远距离攻击攻击我方，我方还得自己浪费时间跑过去进攻，与黑帝斯战斗的时候要注意我方单位的站位，否则很容易被他的地图炮一波带走。一开始与敌方交战时建议选择接近地图东侧的位置，因为进入第三回合时，敌方在地图东边会出现少量增援，同时驾驶王乔和其座机轰龙作为我方增援出现，如果距离地图东边太远，很容易因为距离不足而无法在第 5 回合内消灭这些援军。本关完成之后驾驶王乔加入队伍。



第38话B 被托付的未来

胜利条件 1. 歼灭敌人→击坠新自护号（敌方增援后）

失败条件 1. 我方战舰遭击坠 2. 巴纳吉遭击坠

SR 条件 4 回合中的任一回合内将达希鲁夫（拉卡）、罗森·祖鲁、海盗高达 X2 改全部击坠

入手道具

名称	方法
气力反应器	击坠“海盗高达 X2 改”
S- 适配器	击坠“新自护号”
金块 100000	击坠“α·亚索龙”
防御上升	过关后
命中上升	过关后
专注力	过关后

关卡要点

达希鲁夫（拉卡）、罗森·祖鲁和海盗高达 X2 都会主动出击，等它们接近后先削减它们的 HP，等第四回合再一口气击坠，这样就可获得 SR 点。第二回合 α·亚索龙、新自护号作为敌增援出现在地图东南面，这时胜利条件也会改为击破新自护号。注意新自护号有地图兵器，而且驾驶员弗朗托还能行动 2 次，较弱的机体要避免

进入它的射程范围，等消灭完其他敌人后，再让主力机体围上去击破为佳。



第38话B 扭曲的世界

胜利条件

1. 击坠 Theodora → 击坠 Cleopatra (Cleopatra 登场后) → 击坠 Hysterica (Hysterica 登场后)

失败条件

1. 我方战舰遭击坠 2. 希尔妲或罗莎莉遭击坠 → 吉儿或希尔妲遭击坠 (Cleopatra 登场后) → 安琪遭击坠 (Hysterica 登场后)

SR 条件

2 回合内击坠 Theodora

入手道具

名称	方法
量子型电脑终端机	击坠“PLAN-1056 Chodari (富勒)”
S- 适配器	击坠“Hysterica”
金块 100000	击坠“Hysterica”
命中上升	过关后
专注力	过关后

关卡要点

出击时把主力机体配置在左边，第一回合朝 Theodora 全速靠近，第二回合集火就能将其击破获得 SR 点。接着 Cleopatra 登场，击破它后触发剧情，宗介、安琪和塔斯克在东北面

登场，一同出现的还有最后的目标 Hysterica，驾驶员恩布利欧有技能行动 2 次，不过 HP 不多，将它引下来后，使用高攻击力武器配合精神很快就能击破。

第39话 步向终焉的觉醒

胜利条件

1. 击坠第 9 使徒 → 击坠第 9 使徒或第 10 使徒（我方战舰出现后）→ 击坠无敌铁金刚 ZERO（达成上一个胜利条件后）→ 歼灭敌人（击坠无敌铁金刚 ZERO 后）

失败条件

1. 任一我方单位遭击坠 → 我方战舰遭击坠（我方战舰出现后）2. 真嗣、龙马、铁也其中之一遭击坠（我方战舰出现后）→ 真嗣或甲儿遭击坠（击坠无敌铁金刚 ZERO 后）

SR 条件

8 回合内通过地图

入手道具

名称	获得方法
魔神的心脏	击坠“无敌铁金刚 ZERO”
超合金 Z	击坠“无敌铁金刚 ZERO”
葛迪姆分析仪	击坠“玛达瓦”
攻击手	过关后
完美还击	过关后
奥拉的庇佑	过关后

关卡要点

本关的胜利条件十分之多，不过最终还是要求全灭敌军，所以不用担心漏掉敌人，建议一开始就直接集火目标，尽快走完剧情获得觉醒初号机、铁金刚皇帝 G 和无敌铁金刚 ZERO，用它们一口气清扫敌军。我方一开始只有 3 台 EVA，进入第四回合或削减使徒 30% 的 HP 时我方战舰到来，地图西侧出现敌军增援。击坠第 9 使徒或第 10 使徒之后，EVA 初号机变为

觉醒状态，同时无敌铁金刚 ZERO 出现在我方战舰出现地点附近，给予其一定伤害之后触发剧情，铁也换上后继机铁金刚皇帝 G 继续战斗，注意此时无法给予剩余的使徒伤害，集中精力达成目标即可。击坠无敌铁金刚 ZERO 之后敌军于地图西侧出现增援，同时甲儿驾驶无敌铁金刚 ZERO 回归，至此我方获得 3 个强力后继机，剩下的敌人就不难对付了。



Special
Scenario

聚集的希望

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠
SR 条件	无

入手道具

名称	方法
V 攻击系统	过关后
V 防御系统	过关后

关卡要点

没有通过特典获得凶鸟和古伦加斯特就会进入这关，基本没难度，让两架机直接冲上前线积极反击即可。

完成关卡后凶鸟和古伦加斯特加入队伍。

Secret
Scenario

使者来访

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠→我方战舰遭击坠（我方战舰出现后） 2. 真嗣遭击坠（我方战舰出现后）
SR 条件	无

入手道具

无

关卡要点

本关 EVA 8 号机 α 登场，虽然敌人的数目较多，但原创的杂兵机始终无法穿透 EVA 的 A.T. 力场，所以不必担心太多，随意应战即可。进入第四回合或击坠一定数量的敌人后出

现新的使徒，之后我方战舰和 EVA 13 号机登场，接下来的基本没有难度了。击坠使徒获得的资金非常多，若需要资金的话切记使用“幸运”或“祝福”精神之后再把它击倒。

第40话

航向星海

胜利条件	1. 击坠真盖特飞龙→歼灭敌人（达成上一个胜利条件后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR 条件	3 回合内击坠真盖特飞龙，但在此之前击坠的敌人数要少于 10 个，击坠的第 10 个敌人是真盖特飞龙也算完成条件

入手道具

名称	获得方法
超合金 NZ	击坠“真盖特飞龙”
少女漫画杂志 URURUN	击坠“积尸气”
技术上升	过关后

关卡要点

本关在剧情中就能获赠 500000 资金，在出击前可以对机体进行改造。

中文版的 SR 条件描述有误，应该在击坠 10 个敌人之前击坠真盖特飞龙，

一开始直接往目标处挺进，只要注意不要击坠过多杂兵即可轻松达成该条件。达成第一个胜利条件之后，真盖特飞龙加入我方，第一波敌人全部撤退，在地图东边出现新敌人，直接消灭即可。



第41话

记忆的海底

胜利条件	1. 击坠多美尔号Ⅲ世或多美尔号Ⅲ世撤退→击坠玛达瓦·迪戈（达成上一个胜利条件或第五回合后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 主角遭击坠
SR 条件	4 回合内歼灭其他敌人，并将多美尔号Ⅲ世的 HP 打到 15000 以下

入手道具

名称	获得方法
超级修补套件	击坠“玛达瓦·迪戈”
专注力	过关后

关卡要点

难度较低的关卡，SR 条件并没有要求击坠，一开始就往前挺进，把附近的敌人清理掉之后用火力高的单位

一口气削减目标的 HP 即可。第五回合时，第一波敌人撤退，地图东侧出现新敌人，不过并不难对付。

第42话

越过昏暗之光

胜利条件	1. 击坠瑟林格号Ⅱ世
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR 条件	5 回合内歼灭其他敌人，再击坠瑟林格号Ⅱ世

入手道具

名称	获得方法
量子飞轮	击坠“瑟林格号Ⅱ世”
目标瞄准镜	击坠“瑟林格号Ⅱ世”
战术待命	过关后

关卡要点

瑟林格号Ⅱ世每回合自带精神“必中”，最好让超级系单位去战斗，真实系一定要带上精神“闪身”或“预见”，否则很容易被一招击沉。关卡内的敌

人数量十分多，所以 SR 条件还是用反击战术达成比较妥当。敌方每个驾驶员都会支援防御，面对这些敌人可用额外行动的“直截攻击”直击目标。

Secret
Scenario

漫长旅途的援助者

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR 条件	无

入手道具

名称	获得方法
推进器	击坠“波尔梅利亚级”
磁性覆膜	击坠“波尔梅利亚级”
双重感应器	击坠“波尔梅利亚级”
狙击套件	击坠“波尔梅利亚级”
防护力场	击坠“波尔梅利亚级”
喷射模组	击坠“波尔梅利亚级”
气力反应器	击坠“波尔梅利亚级”
火星井	击坠“波尔梅利亚级”
A- 适配器	击坠“迪斯托利亚级”
复合装甲	击坠“迪斯托利亚级”
高性能雷达	击坠“迪斯托利亚级”
量子型电脑终端机	击坠“迪斯托利亚级”
金块 50000 × 5	击坠“波尔梅利亚级”
金块 50000 × 10	击坠“波尔梅利亚级”
金块 100000 × 2	击坠“梅尔托利亚级”

关卡要点

送钱和强化零件的关卡，所有敌人的身上都带有金块，大部分敌机上还载有强化零件，总而言之完成本关

之后能获得 1000000 资金，像个海盗一样放手掠夺吧！别忘了带上会“祝福”和“幸运”精神的单位。

分歧

分发到大和号部队→《宇宙战舰大和号》、《机动战士高达 UC/ZZ/ 闪光的凯萨卫 / 马沙的逆袭》、《机动战士高达 SEED DESTINY》、《机动战士高达 OO》、《机动战士高达 骷髅之心》

分发到抚子部队→《机动战士高达 抚子号》、《泰坦 3》、《桑波特 3》、《勇者特急》、《铁金刚》、《盖特》、《EVA》、《惊爆危机》、《天使与龙的轮舞》

第43话A 接触

胜利条件	1.5 回合内击坠盖隆级兰贝亚→歼灭敌人（达成第一个胜利条件后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 刹那遭击坠 3. 进入第 6 回合
SR 条件	5 回合内用地图兵器同时击坠 4 个以上的敌人

入手道具

名称	获得方法
命中上升	过关后

关卡要点

SR 条件要求使用地图炮击坠，建议以敌方战线前面的小飞机作靶。用可指定地点的地图炮可以较为灵活地击坠 4 个敌人，如突击自由高达的“超级龙骑兵”或三高达的“飞弹夹舱”（隐藏要素）。使用地图炮的时候可以搭配精神“热血”或“魂”保证击坠目标。达成第一个胜利条件之后，地图东侧出现新敌人，要小心它们的攻击带减 10 点气力的效果，战后若驾驶员气力低于 80 就视作击坠，尽量不要派出回避率低的驾驶员迎战。完成关卡后的剧情有选择分支，可让迪尼亚

继续驾驶疗天使高达，或在 48 话作为量子型 OO 的副驾驶辅助刹那，选择后者则迪尼亚和疗天使高达的改造费用、使用过的 TacP 点数全部退还。玩家选择其他路线时将强行让他作为副驾驶参战。



第43话B 紫色的恶意

胜利条件	1. 击坠斯塔克 4126、史诺比、将军→击坠空中战舰布兰卡（敌方增援后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 舞人或明人遭击坠
SR 条件	3 回合中的任一回合内击坠斯塔克 4126、史诺比、将军

入手道具

名称	方法
命中上升	过关后

关卡要点

SR 条件目标里的斯塔克 4126 和将军都离得不远，第二回合就可开始削减他们的 HP，等第三回合一起击破，比较麻烦的是离得最远的史诺比，全力赶过去也要第三回合才能攻击得到，如果赶不及就借助精神和额外行动。获得 SR 点后紫色王子的部队于地图南面登场，不过现在这些敌人被赋予了特殊状态，无论受到多少伤害都会在战斗结束后立即回复满 HP。先攻击一次任一敌人触发剧情，这样阿修罗

男爵的部队会在地图西面出现，这时将紫色王子部队的任一单位满血击坠或将阿修罗男爵的 HP 削减到一定以下后就能令特殊状态解除，不过要注意每当敌方行动阶段开始时紫色王子部队的 HP 还是会得到回复的，所以这些敌人得一回合内击坠，不要留下残血的到下一回合。另外注意击坠紫色王子就会过关，想赚资金和经验值的话务必将他留到最后。

第44话A 多美尔幕僚团夹击

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR 条件	第 5 回合结束前的任一回合内击坠盖隆级修迪路格和盖隆级巴尔格雷

入手道具

名称	获得方法
葛迪姆驱动核心	击坠“玛达瓦·迪戈”
粉红哈啰	击坠“玛达瓦”
闪避上升	过关后

关卡要点

第二回合开始时我方出击的地点附近出现敌方援军，不过数量不多威胁不大。进入第三回合，敌方援军在地图西边登场，同时剧情会让我方全

员在每回合开始时受到少量伤害，好在增援的数量不多，继续应付敌人即可。

第44话B 千鸟要的罪业

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 宗介遭击坠
SR 条件	通过地图前的任一回合内，任一战舰舰长击坠 4 个以上的敌人

入手道具

名称	方法
葛迪姆驱动核心	击坠“玛达瓦·迪戈”
粉红哈啰	击坠“玛达瓦”
闪避上升	过关后

关卡要点

第二回合东北方追加两架 PLAN-1056 Chodar I，击坠 6 架敌人后，地图西面还会追加一批敌增援。这关的 SR 点要求舰长任意一个回合内同时击坠 4 架以上敌人，将杂兵引到一起后，用抚子 C 的地图兵器可以轻松达成，

如果位置不对就用额外行动的“多重行动”调整一下。另外击坠敌增援中的玛达瓦的话，玛达瓦·迪戈也会跟着撤退，需要将顺序反过来才能将两架机击坠。

第45话A 活在宇宙中的生命

胜利条件	1. 击坠盖尔号→歼灭敌人（第四回合后）2. 击坠海盗高达 X2 改
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR 条件	通过地图前的任一回合内，任一战舰舰长击坠 4 个以上的敌人

入手道具

名称	获得方法
格斗上升	过关后
射击上升	过关后

关卡要点

本关的 SR 条件用战舰的地图炮比较容易达到要求，推荐用拟·亚加玛。达成胜利条件或第四回合开始时在地图东侧出现敌方增援，第一波敌人中加米拉斯势力的敌人自动撤退，若是击坠了海盗高达 X2 改，那么它会回复 25%HP 继续战斗。敌人之中比较难缠的就是海盗高达 X2 改，其驾驶员具有“潜力 L9”，HP 低下时防御力会变得很高，

对于真实系机体来说十分难对付，把全员的精神“热血”和“魂”的输出都集中到他身上吧。



第45话B 黑暗使徒

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 舞人遭击坠
SR 条件	4 回合内击坠其他所有敌人，最后再击坠帝王号

入手道具

名称	方法
格斗上升	过关后
射击上升	过关后

关卡要点

和第 43 话 B 一样，杂兵会在每次敌方行动阶段开始时回复满 HP，最好在一回合中就击坠，不要留下残血的。帝王号有地图兵器，并且驾驶员艾格杰夫会行动 2 次的技能，HP 少的机体要避免在其攻击范围内扎推，否则有可能会被地图兵器重创，当然最

根本的方法还是尽快全灭杂兵并击坠他，由于击坠他后我方精神和气力会全满，必杀技和精神可以尽管用，以加快效率。获得 SR 点后，帝王号会复活，同时东北侧出现敌增援，接下来的战斗就没什么难点了，利用必杀技和精神扫荡过去吧。

46 话剧情中有对话分歧，选择之后的剧情对话有少部分不同，不影响发展。

第46话 宇宙之狼

胜利条件	1. 击坠达洛德、兰贝亚、巴尔格雷、修迪路格→歼灭敌人（达成第一个胜利条件后）→击坠多美尔号Ⅲ世（清理完第三方敌人后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR 条件	5 回合内歼灭其他敌人，并达成胜利条件，此时我方战舰的舰长必须击坠目标战舰的其中两艘

入手道具

名称	获得方法
钢之魂	击坠“多美尔号Ⅲ世”

关卡要点

本关的敌人不算难对付，要满足 SR 条件的话，只需要把敌方战舰打至残血，再由我方战舰将其了结即可。推荐用真盖特 1，高威力的武装“盖特烈日弹”配合隼人的精神“手下留情”能轻松做出一个仅有 10HP 的靶子。第一回合结束时，大和号附近出现敌机奇袭，但没有任何威胁。第二回合开始时出现剧情，大和号暂时停留在

原地无法移动，建议把部分兵力留守，因为后面几个回合陆续有小飞机出现在战舰旁奇袭，其余部队和另外两艘战舰突进。达成第一个胜利条件之后大和号恢复正常，地图西南角出现第三方敌人，击破 3 个之后出现第二方敌人作为我方增援，清理完第三方敌人之后，第二方敌人会在地图北侧出现最后一波增援。

第47话 开拓未来的力量

胜利条件	1. 歼灭敌人→自柯文 & 史提卡出现起 4 回合内歼灭其他敌人，最后再击坠柯文 & 史提卡（击坠 20 个敌人后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 龙马遭击坠 3. 自柯文 & 史提卡出现起经过 5 回合（击坠 20 个敌人后）
SR 条件	3 回合内击坠 20 个以上的敌人

入手道具

名称	获得方法
防御上升	过关后

关卡要点

盖特机器人为主线的关卡，最好事先将其改造，便于快速杀敌。SR 条件最好利用反击进行，自己回合尽可能攻击满 HP 的敌人。用改满的真盖特、无敌铁金刚 ZERO（无敌铁金刚 Z 变身）、福音战士初号机（觉醒）可以直接丢到敌群中无双，能更为快捷便利地达成条件，记得事先给他们装上回复 EN 的强化零件，以免 EN 不够用。击坠 20 个敌人之后本关的 BOSS 和

敌方援军与地图北边出现，必须击坠其他杂兵再击坠它才可以将其完全消灭，小心它的 2 回合行动和地图炮，进攻时站位一定要分散。

大和号在第二波敌人出现后暂时可使用波动炮，使用一次波动炮是进入 if 路线的要素之一，若想体验 if 路线的剧情，务必记得要在这里来一发。

第48话 连系的意念、传不到的思念

胜利条件	1. 击坠大型 ELS
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 刹那或主角遭击坠
SR 条件	5 回合内歼灭加米拉斯再击坠大型 ELS，中间不能让加米拉斯击坠任何 ELS

入手道具

无

关卡要点

本关要和大量 ELS 交战，回避率较低的驾驶员在迎击或进攻前切记使用精神“预见”，以免被 ELS 围攻降低气力致死（技能“精神抗性”对 ELS 的武器效果无效）。SR 条件要求 ELS 不能被加米拉斯击坠，所以我方要一开始就介入两军战场之间阻止他们接触，再把战力往大型 ELS 处推进。

在困难难度下，大型 ELS 的 HP 多达 17 万，战斗前一定要做好充足的准备，以免输出不足。第二回合时地图西北角出现少量第二势力的援军，如果没有多余的精力去应付的话最好不要管他们，专心对付目标。击坠大型 ELS 后即可过关，如果要全灭敌人的话要把大型 ELS 留到最后消灭。

第49话 落日之星

胜利条件	1. 将德斯拉号Ⅱ世的 HP 打到 20000 以下→自登场起 4 回合内击坠司里尼柏瑟（达成第一个胜利条件或第四回合后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 自司里尼柏瑟登场起经过 4 回合（达成第一个胜利条件或第四回合后）3. 主角遭击坠（司里尼柏瑟登场起第二回合）
SR 条件	3 回合内歼灭其他敌人，最后再将德斯拉号Ⅱ世的 HP 打到 20000 以下

入手道具

名称	获得方法
金块 200000	击坠“司里尼柏瑟”
技术上升	过关后

关卡要点

SR 条件并不难拿，只要一开始积极地往敌方阵营挺进即可。达成第一个胜利条件或第四回合时，新敌人出现在地图的东南方，而且限时 4 回合内将 BOSS 击坠，所以在之前的战斗中不要把兵力过于往西北方集中，要留一点兵力以应付新敌人。主角于第二波敌人出现后第二回合乘坐梵格雷Ⅱ登场，同时谷瑞乘坐玛达瓦·迪戈作为敌人出现，把玛达瓦·迪戈削减

一定 HP 或经过一回合后，主角后继机回归并解锁新武装，梵格雷Ⅱ退出战场。



若满足进入 if 路线的条件，那么 50 话剧情的第一个场景会出现对话分支今后恐怕仍有困难在等著我们→if 路线
战斗已经都结束了→通常路线

第50话 无止尽的战斗

胜利条件	1. 击坠德斯拉号Ⅱ世→击坠 Hysterica（达成第一个胜利条件后）→同一回合内击坠所有 Hysterica（达成上一个胜利条件后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 安琪遭击坠→宗介遭击坠（达成第一个胜利条件后）3. 宗介遭击坠
SR 条件	4 回合内歼灭其他敌人，然后击坠德斯拉号Ⅱ世，在这之前不能让德斯拉号Ⅱ世使用地图兵器“德斯拉炮”

入手道具

无

关卡要点

普通结局路线。第一波敌人全是战舰，困难难度下 HP 至少有 18000，若要达成 SR 条件，务必要使用目前的最高战力出战。建议用上超级系的真盖特 1 和无敌铁金刚 Z，他们的武装威力十分强大，满改造满气力的情况下最高输出几乎可以秒杀一架战舰，但不到逼不得已的时候要尽可能留着额外指数备用。达成第一个胜利条件之后战场更换，但我方单位的位置和状态不变，大量新敌人于地图东侧出

现，同时抚子号、永恒号、Villkiss 暂时撤退。新敌人中包含了很多作品的 BOSS，但他们的实力都不强，战斗时要注意迪比尼达德的地图炮即可。第一次击坠 Hysterica 之后触发剧情，5 台 Hysterica 和 PLAN-1055 Belial 出现在地图东边方的平台处，Villkiss 回归并解放新武装。最后要求一回合内击坠所有 Hysterica，这时就一口气使用之前存留的额外指数进行连续行动杀敌吧。



第51话A 因果的尽头

胜利条件	1. 击坠暗黑大将军→击坠黑暗帝王和黑暗诺瓦（达成第一个胜利条件后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR 条件	2 回合内歼灭巨大凯德拉，再击坠暗黑大将军

入手道具

无

关卡要点

普通结局路线。敌方的凯德拉均为半 HP 的状态，非常容易击破。虽然暗黑大将军也是战损状态上场，但依旧有不少 HP，而且 HP 低下时还有技能“潜力”撑腰，要 2 回合歼灭需要使用精神“热血”或“魂”进行猛攻，进攻时记得用精神“乏力”降低其气力，以免触发技能“格挡”减伤。敌方援军在击坠暗黑大将军后于地图的东北角、西北角处出现，其中西北角的杂兵伊普瑟隆具有每回合完全回复 HP 的能力，要集中火力逐个歼灭。黑暗诺瓦和黑暗帝王均有王牌奖励，在气力 140 以上时自己回合开始的时候对其自身周围的我方施加 Debuff。黑暗诺瓦的武器还附带令目标一回合内无法行动的效果，与其战斗的单位要尽可能用精神“闪身”或“预见”回避其攻击（技能“精神抗性”无效）；

黑暗帝王的武器则能令目标驾驶员的全能力减半，但只要有技能“精神抗性”即可免疫。除此之外两个 BOSS 均有地图炮，黑暗诺瓦的地图炮范围以自身为中心展开 6 格，站在其周围的单位在回合结束前最好使用回避或减伤的精神，以免被复数击坠。把任一目标 BOSS 的 HP 削减 1/4 时触发剧情，BOSS 的 HP 全回复，同时我方的 HP、SP、EN、弹数也全部回复，在这个剧情发生前可以尽情对我方单位使用精神附加 Buff，对之后的战斗能起到不小的作用。



最终话A 遥远的故乡

胜利条件	1. 击坠霸斯可→自登场起 5 回合内击坠厄凯狄亚（达成第一个胜利条件后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠→自登场起 5 回合内击坠厄凯狄亚（达成第一个胜利条件后）
SR 条件	无

入手道具

无

关卡要点

普通路线结局。第一波敌人的难度很低。战斗时尽量不要使用额外指数，只剩下最后的目标时，先把大部队移动至 BOSS 西侧的位置，为下一波敌人做好准备，同时也可以先让一台回避率高或装甲值高的机体和 BOSS 单挑，等全员的 SP 差不多满上时再将其击坠。击坠第一波敌人的 BOSS 之后，其西侧出现大量援军，还有限定 5 回合之内要打败的最终 BOSS 厄凯狄亚，在 SR 全拿的情况下她的 HP 多达 28 万，此时就可以把

之前积累的 SP 点数和额外指数一举用掉，火力足够的情况下一回合歼灭不是难事。厄凯狄亚本身就自带 3 回合行动，在气力到达 130 以上时，每回合开始还会自带精神“觉醒”，也就是一回合行动 4 次，所以在我方每回合攻击完毕之后记得用精神“乏力”减少其气力。厄凯狄亚的 HP 被削减 1/4 时出现剧情，BOSS 的 HP 全回复身上的精神效果全部消失（包括负面精神），之后再把她击坠即可过关。

if 路线

建议选择该路线的玩家尽可能改造常出击机体的武器等级，可降低最终话的攻略难度。

第50话B 蓝色星球的决战

胜利条件	1. 击坠 Hysterica
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 宗介遭击坠→安琪遭击坠（达成第一个胜利条件后）
SR 条件	5 回合内通过地图

入手道具

无

关卡要点

if 结局路线。之前若没有获得全装甲 ZZ 高达和抚子号的相转移炮，本关开始时即可解锁。第一次击坠 Hysterica 后，它会和 PLAN-1055 Belial 一起在地图东北侧出现，同时安琪（Villkiss）、宗介（ARX-8）、莉古丝（永恒号）回归，一回合之后我方增援在地图东北方出现，不过他们的

战力并不值得依赖。开场建议将大部队往地图东北方挺进，因为 Hysterica 具有 2 回合行动，会早早向我方进攻，可以尽早将其击坠，让我方队员回归，此时第一波敌人也不会撤退，可以放心清兵。完成关卡后，新安州、拜亚兰特装型、赫巴比加入队伍。

第51话B 昏瞑基于黑暗者

胜利条件	1. 击坠暗黑大将军→击坠黑暗帝王和黑暗诺瓦（达成第一个胜利条件后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR 条件	2 回合内歼灭巨大凯德拉，再击坠暗黑大将军

入手道具

无

关卡要点

if 结局路线。关卡内除了第一波敌人的位置外，其余部分与通常路线的 51 话类似。第二波敌人的出场位置大致相同，黑暗帝王势力的敌人里增加了诸如机械兽阿修罗男爵等以前的

BOSS，不过它们的 HP 比以前少一些，还是很好对付的。BOSS 依旧会在 HP 被削减 1/4 后触发回复全 HP 的剧情，具体攻略请参照通常路线 51 话部分。

最终话B 过去与未来的夹缝间

胜利条件	1. 击坠德斯拉号 II 世→击坠德斯拉号 II 世和霸斯可（与德斯拉号 II 世交战后）→自登场起 5 回合内击坠厄凯狄亚（达成第二个胜利条件后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠→自登场起 5 回合内击坠厄凯狄亚（达成第二个胜利条件后）
SR 条件	无

入手道具

无

关卡要点

if 路线结局。进关卡前最好给一个单位装备强化零件“活力下降系统”并改满大和号的武器等级。在第三波敌人出现之前，主力单位尽可能不要使用额外指数。第一波敌人有大部分是战舰，前面的迪比尼达德还会使用地图炮，要小心站位。与德斯拉号 II 世交战后，第三方敌人就会在地图西侧出现，所以在我方行动时切勿踏入德斯拉号 II 世的攻击范围内，以免在敌方回合触发增援剧情，对我方人员十分不利。第三波敌人为 25 个厄凯狄亚，在地图的西南方出现，虽然每个单位只有 3 万左右 HP（困难难度下 33000），但其能力十分强劲（参考通常路线最终话），25 个 3 回合行动无论如何都很难吃得消，更何况附带了觉醒的 4 回合行动。建议之前留下威胁不

大的霸斯可，让一个较强的我方单位去牵制它，其他部队预先移动到地图西南方把部队阵型摆开，可以先中途存档再打败霸斯可，观察一下第三波敌人的位置再摆放。最终 BOSS 出现后使用零件“活力下降系统”，消除敌方 130 气力发动的“格挡”技能，再尽可能使用额外指数一回合清理 4 个敌人。

大和号会在击坠 4 个 BOSS 后解锁波动炮的使用权，同时敌军全员气力变成 105，“格挡”技能暂时失效，但同时身上的所有精神效果消失，此时就可以使用抚子号的接管系统（同等于精神“分析”+“扰乱”），之后就尽情用波动炮横扫弱化的敌军吧，额外指数达到 6 的主力单位使用额外行动“粉碎猛击”+“多重行动”的组合让清兵更有效率。

通关继承要素

每次通关可继承所获得的资金、TacP、击坠数，并从所持有的强化零件中选择 5 个继承（徽章除外），技能程式的研发状况和 TAC 自订开发状况也会保留。

三周目时，机体和武器的改造上限变为 15 阶段；四周目时在游戏开始时即可获得强化零件：V 晶体、航海护身符、生化装甲、拓模瞄准器、气旋推进器、马克士威马达。



白金攻略

奖杯总数 35 铜杯 20 银杯 10 金杯 4 白金 1

白金难度	2/10
白金所需时间	100 小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

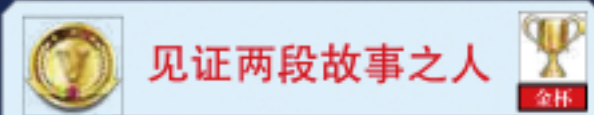
白金综述

本作的奖杯难度不高，大部分都是特意去达成要求即可获得，惟一花时间的就是“见证两段故事之人”的奖杯，建议二周目用新手模式游玩，这样可以快速完成关卡，不用担心触发 SR 增加难度，更有资金和 TacP 赠送，可以很快就达成二周目结局。



V至尊

取得条件：获得其他奖杯



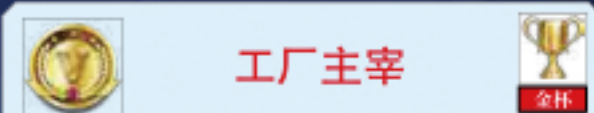
见证两段故事之人

取得条件：看过男女主角的结局



徽章收藏家

取得条件：获得5个徽章



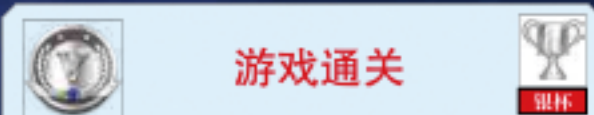
工厂主宰

取得条件：购买工厂里除推荐物品外所有的强化零件，并将Tac自订强化至GRADE4



SR点数完全称霸

取得条件：获得51点SR



游戏通关

取得条件：通关游戏



驾驶员培训家

取得条件：使30人成为王牌驾驶员



自订之王

取得条件：让30架机体获得自订奖励



一击粉碎

取得条件：一次战斗中对一个敌人造成50000以上的伤害

奖杯说明：后期用改满武器的真盖特1，配合龙马的王牌奖励和精神“热血”可轻易达成。



功败垂成

取得条件：战斗中使敌人的HP剩下个位数

奖杯说明：第一话即可达成，保持主角的等级为1，不断回避让气力变成118，此时使用武器“可变速粒子炮‘旋风’”反击打满HP的敌人，不触发暴击的情况下敌人刚好剩余7点HP。



伟大王牌

取得条件：使任一驾驶员成为伟大王牌



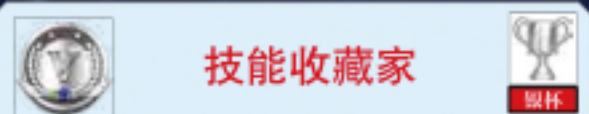
5次行动

取得条件：一回合中任一我方单位成功进行4次多重行动



工厂全开放

取得条件：达成工厂里所有强化零件的开放条件



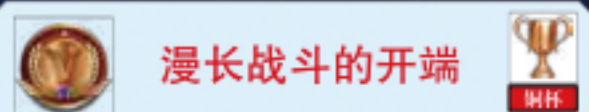
技能收藏家

取得条件：生产30种技能程式



技能大师

取得条件：任一驾驶员学会20种以上的特殊技能



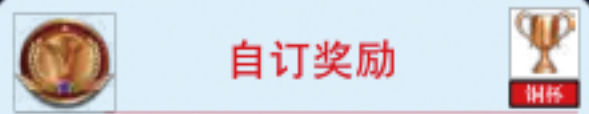
漫长战斗的开端

取得条件：第1话过关



王牌驾驶员

取得条件：使任一驾驶员成为王牌驾驶员



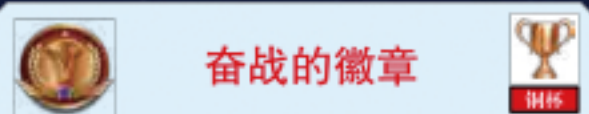
自订奖励

取得条件：让任一机体获得自订奖励



休息时刻

取得条件：观看中断讯息



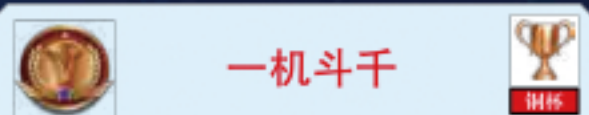
奋战的徽章

取得条件：获得1个徽章



精神统一

取得条件：在地图菜单的“搜寻”一项中凑齐精神指令列表



一机斗千

取得条件：任一我方驾驶员于一个关卡中击坠10架以上的敌机



额外指数MAX

取得条件：使任一驾驶员的ExC达到10



来自奈茵的谢意

取得条件：购买工厂里任何一个强化零件



美丽的战士

取得条件：使任一女性驾驶员成为王牌驾驶员



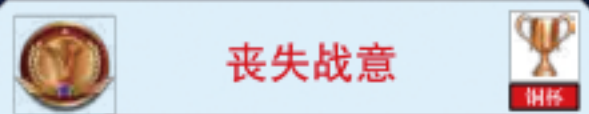
幕后功臣

取得条件：任一我方驾驶员于一个回合内进行4次支援攻击



秘密任务

取得条件：任一秘密剧情过关



丧失战意

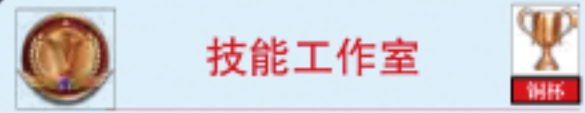
取得条件：使任一敌方驾驶员的气力降至50

奖杯说明：后期连续用精神“乏力”降低即可，SP不够就用大部分舰长都有的精神“期待”补充。



小小巨人

取得条件：以机体尺寸S以下的我方单位击坠机体尺寸1L以上的敌人



技能工作室

取得条件：研发出任一技能程式



欢迎使用技能程式

取得条件：让任一驾驶员学习技能程式



工厂剧情

取得条件：观看工厂剧情



猛烈燃烧的热血之魂

取得条件：让任一驾驶员同时施加精神“热血”和“魂”

奖杯说明：捷度（ZZ高达的驾驶员）的第五、第六个精神刚好包含了以上两种，练他即可。



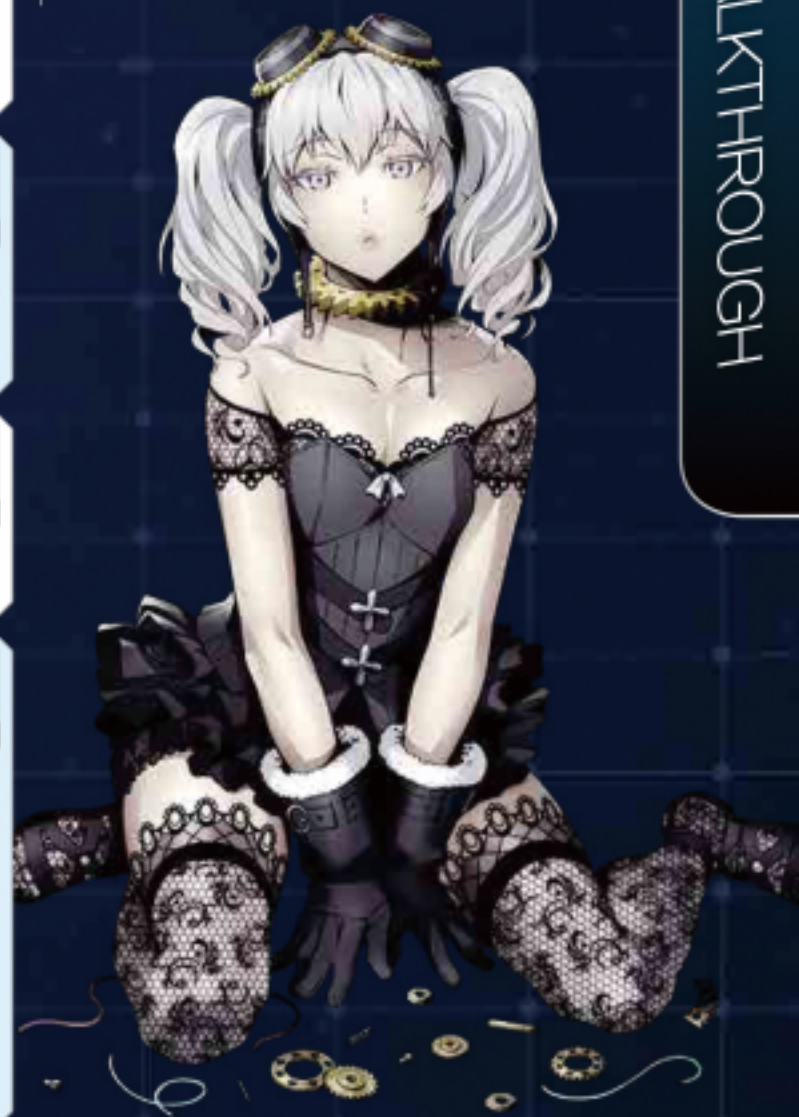
还击高手

取得条件：于一个关卡中使用5次反击类武器



双重行动

取得条件：让任一我方单位同时使用两个额外行动





文 六等星 & 水无月

美编 咕噜

PS4

仁王

Koei Tecmo

NIOH
2017年2月9日
售价为428港币

本地1人、在线2人

动作角色扮演 中文版
无对应周边

系统详解

操作篇

地图界面与操作

界面解说



1. 章节名
2. 联网状况
3. 据点
4. 任务地点 (有红色书页的表示存在主线任务)

5. 逢魔之时任务
6. 置物袋中的道具数
7. 战功
8. 金钱
9. 精华

这款开发过程颇为曲折,从公布标题到发售超过了10年的游戏,最终在 Team Ninja 的手中,以“黑暗战国动作角色扮演”的姿态获得了新生。本作结合了光荣擅长的日本战国历史背景、“《黑暗之魂》系列”的受死玩法、“《忍者龙剑传》系列”快节奏的动作系统及“《暗黑破坏神》系列”丰富的刷刷刷要素,可谓集众家所长,耐玩度十足。本次我们为大家制作了这份超详细的完全攻略,相信一定能帮助各位顺利过关。好了,船已靠岸,就让我们开始踏上这场东瀛的斩魔之旅吧!

操作方法

按键	用途
左摇杆	移动光标
方向键	大地图上快速切换任务地点
○	确定
x	取消 / 大地图上回到据点
□	大地图画面进入全国地图 / 锻造屋中锁定某件装备 (无法将之贩卖或分解)
△	大地图上进行快速保存 / 锻造屋中和小留或村正对话
R1	任务地点上切换该地点上的不同任务
R2	大地图上选择逢魔任务
L1	任务地点上切换该地点上的不同任务
L2	大地图上选择逢魔任务
R3	大地图画面上进行联网
触控板	打开主菜单

战斗界面与操作

界面解说



1. 体力 / 精力
2. 当前身上附加的有利 / 不利状态
3. 守护灵计量表
4. 道具快捷栏
5. 当前剩余的武士 / 忍术 / 阴阳术技能点
6. 感应探测雷达 (根据装备和守护灵上不同的感应探测能力可以提示神社、精华、敌人、木灵、宝物等)

7. 远程武器
8. 近战武器
9. 架式切换提示
10. 金钱
11. 精华

操作方法

按键	用途
左摇杆	移动角色
右摇杆	转动镜头 / 锁定敌人状态下切换目标
○	确定 / 调查
□	轻攻击
△	重攻击
x	回避 (连续按两下为翻滚)
左摇杆 + x	跑步
R1	发动残心
R1+ ← / →	切换近战武器
R1+ ↑ / ↓	切换远程武器
R1+ △ / □ / x / ○	切换上 / 中 / 下三种架式及收刀入鞘
R2	在瞄准模式下发射远程武器
L1	防御
L2	在装备有远程武器的情况下进入瞄准模式
L2+ △ / □	切换当前装备远程武器所使用的弹药种类
○ + △	发动九九武器
R3	锁定敌人 / 瞄准模式下放大远程武器的准心 / 在神社中选择联网
OPTIONS	打开动作界面
触控板	打开主菜单

基础篇

游戏中的主要资源

精华：通过完成任务、拾取道具、打倒敌人、奉献装备以及使用灵石来获取，是游戏中最重要的资源，用于提升威廉的等级即强化能力，另外在战斗中获得精华的同时还能提升守护灵计量表。

金钱：通过完成任务、打倒敌人、贩卖物品来获取，

锻造屋中购买装备、锻造物品、合魂等几乎每一项功能都要花钱，等级越高所需要的钱也越多。

战功：通过打倒血刀冢中出现的尸狂，以及势力战胜利的奖励来获取，可以在“隐世茶室”中换取稀有物品、装备、动作和其他角色的外形。

雷达的妙用

任务界面中右上角的雷达是帮助玩家探索的好帮手，虽然无法显示



示玩家周围的地形，但各种颜色的点状标志能够让玩家感知周边存在的状况。而有时候雷达中还会显示一根白色的线，这根线是任务目标所在方向的提示。不过

玩家一开始并不能感知全部种类的信息，需要依靠装备或是守护灵才能增加可感知的信息种类，雷达上具体各色点状标记对应信息如下：

- 小型绿点：木灵
- 大型绿点：神社
- 白点：精华
- 红点：敌人
- 大型蓝点：宝箱
- 粉点：NPC

主菜单

无论是在大地图上还是在任务中，只要在游戏中按下触控板

就可以调出游戏主菜单，主菜单主要有如下选项。

装备

为威廉装备武器、防具以及在道具快捷栏上的可使用道具。主角可以装备两件近战武器（战斗中用R1键+方向键←/→来切换）、两件远程武器（战斗

中用R1键+方向键↑/↓来切换）。防具共分为头、胸、手、腿、足五个部分，还有两个装饰品栏位。而道具快捷栏有两组（在战斗中使用R2切换），每组共4个位置（分别对应方向键的↑/↓/←/→）。



学习技能

在这个界面消耗技能点来学习武技、忍术和阴阳术。五种近战武器的武技都是使用统一的武士技能点，而学习忍术则使用对应的忍术技能点，阴阳术则是使

用对应的阴阳术技能点。技能点的来源主要是消耗精华升级、提升武器熟练度以及使用“武士/忍者/阴阳师”的遗发”系列道具。一些武技和忍术、阴阳术在初期并不能习得，必须完成对应的修行所任务才能解锁。

状态

查看威廉当前的人物状态。其中角色的“敏捷”和“坚忍度”由玩家的装备负重来决定，敏捷最高为A，当负重超过100%时会变成最低D，影响人物在战斗

中动作的灵活程度和精力消费量。而坚忍度则影响受到攻击时损失精力的数值，以黄、绿、蓝三种不同的颜色来表示不同的级别，另外装备越重时发动下落攻击的伤害也会越高。

持有物品

在这里玩家可以查看或是使用置物袋中的道具。



自订武技

一些武技修得后是需要玩家使用特定的按键操作来发动的，而在这个界面下可以对不同的按键操作设定对应的武技，每一种类的武器以及上中下段的架式都需要单独设定，要注意一部分按键操作可能会对应多种武技（比

如双刀上段的L1+△会对应野风和水形剑两个武技），在都修得的情况下，玩家只能设定其中一个。另外完成修行所最后的奥义师范任务后，对应的武器种类、忍术、阴阳术都会解锁两种奥义，玩家即使将这两种奥义都修得了，在自订武技界面里也只能设定一种。



神社

神社是玩家用来升级强化、更换守护灵的场所，是最为重要的设施。除了据点之外，各个任务地图内也会有若干神社。神社主要有如下功能。



称号

查看玩家的称号以及获得相应的恩惠，随着玩家积累各种战斗数据（击杀不同种类的敌人的数量、造成的伤害、精力伤害、以某些特定条件打倒BOSS等），玩家可以

获得各种不同的称号并积累名声分数，称号又分为阿形称号和咩形称号（阿形称号对应妖怪，咩形称号对应人形敌人）。获得名声分数达到一定值时，玩家就可以获得1点的恩惠点数，从而在这个界面消耗恩惠点数以获得各种恩惠。



能力成长

消耗精华以提升角色的等级，每提升1级可以获得1点能力点，玩家可以能力点加到不

同的能力上，随着等级越高，每一级所需要消耗的精华数量也越多，角色加点方面在后文的“育成篇”会有具体介绍。



精华记忆

可以查看系统教学说明、游戏中登场的妖怪、人物、守护灵的图鉴以及游戏中的过场剧情。



奉献

向神社供奉各种用不上的装备以换取精华，同时在奉献装备时还能随机获得仙药、解毒药等道具。



系统

进行各种系统选项设定。

设施篇

每一章的大地图上都有一处据点，据点可以说是玩家在各章开展斩魔之旅的大本营。据点中有着各种不同的设施，下面我们来一一介绍一下。

装备术

可以装备已经修得的忍术和阴阳术，装备后的忍术和阴阳术会以道具的形式出现在玩家的包裹中，需要装备在快捷道具栏中才能使用。在神社装备忍术和阴

阳术时要注意装备的忍术和阴阳术的COST总合不能超过对应的COST上限。另外在装备了同一种忍术和阴阳术的不同等级的情况下，可以携带的忍具和阴阳符的数量能够叠加。



木灵庇佑

在每个主线任务以及部分支线任务中都有若干找不到回神社路的迷途木灵。玩家可以操作威廉告诉它们回程的旅途，它们便会返回神社。这样神社上的木灵数量就会增加，每一章内所有任务中的木灵合计都是25个，全6章共150个木灵收集齐后可以获得奖杯“引导木灵者”。木灵返回神社后，除了能在神社菜单中选择接受木灵的庇佑之外，在该地区神社补充仙药时的数量上限也会随着送回的木灵数量而提升。



木灵总共有5种，每种木灵对应一种的庇佑效果，随着对应种类木灵的数量增加，庇佑效果也会越来越强。选择了某一种庇佑效果之后对该章内所有任务有效，不过一旦进入其他章节则需要重新收集木灵和设定庇佑效果。全庇佑效果如下：

图标	庇佑种类	效果
	对巫者的庇佑	提高精华获得量，最大增加25%
	对剑客的庇佑	提高武器掉落率，最大增加5%
	对武士的庇佑	提高防具掉落率，最大增加5%
	对药师的庇佑	提高仙药掉落率，最大增加25%
	对猎人的庇佑	提高素材掉落率，最大增加25%



替换附体



可以替换各种守护灵，不同的守护灵有不同的能力加成，不过每个守护灵都有一部分能力需要玩家的“灵”达到一定数值才能发挥作用。

召唤稀人



联机要素之一，在神社供奉酒盅，召唤稀人帮助自己一起攻略任务。此功能无法在据点的神社中使用，只有进入任务后在任务关卡的神社中才能使用。具体请参看后文的“在线模式”。

守护灵觉醒



在通关之前此栏显示空白，在通关之后才开启的系统，消耗精华可以提升守护灵的级别，并提升相应的性能。

赏赐

领取特典 DLC 物品。

锻造屋

打造以及强化装备的场所，游戏中获得的金钱主要消耗场所就是在这里。关于装备锻造、强

化的心得以及二周目合成最强神器的方法，在后文的“装备篇”中会有详细介绍。



买卖

耗费金钱购买锻造屋中的武器和防具，买到的武器和防具的级别由流程进度决定，打过的任

务级别越高，锻造屋中所提供的武器防具的级别也越高。不用的防具或是武器也可以在这里卖掉换成金钱。

锻造

耗费金钱以及素材，锻造全新的武器或者防具。和买卖一样，

锻造出来的武器防具的基础级别也是由玩家的流程进度决定。同时玩家只能选择锻造武器和防具的基本种类，不同种类的武器防

具有不同的基本性能（基本的能力补正与固有词缀）。而锻造出来的品质和所附带的词缀则会根据使用的锻造材料发生变化，

选择的材料越高级，锻造出高品质装备的概率也越高（选择锻造时系统会默认帮玩家选择最高级别的材料）。

合魂

将两件武器和防具进行合体以获得更强力的武器防具，玩家必须选择一件装备作为基底，一件装备作为材料，作为基底的装

备在合魂后其等级可以提升作为材料的装备相同的级别。合魂是玩家最常用的强化自身装备的方法之一，不过基底装备和材料装备的等级差别越大，消耗的金钱也越多。

仿造外观

即网络游戏中常见的“幻化”功能，可以将身上的武器防具变化成为其他武器和防具的造型。

理容

可以调整主角威廉的发型和胡须形状。

重铸

将装备上的词缀随机变化成其他的词缀，需要消耗金钱和素材（灵铁碎片或灵铁块）。同时

可继承能力词缀和固有词缀无法重铸。依靠重铸和合魂，可以最终打造出一把高等级高品质的究极武器。

分解

将装备分解成为素材，装备的品质越高，分解出来的素材也越高级。

交谈

在锻造屋界面下按△键即可和管理锻造屋的小留姑娘交谈，除了可以打听到各种情报之外还可以消耗熟客度来提出要求（使用锻造屋服务时获得各种优惠），

熟客度主要靠在锻造屋消费来获得，在主线来到东海篇并完成支线任务“名匠的下落”后，可以将锻造师千子村正救回锻造屋，之后在交谈中也增加了和村正交谈并向村正提出要求的选项。

修行所

进行各种修行任务的地方，修行任务共分三类：武道（即五种近战武器）、忍术和阴阳术，各类别的修行任务都有初级、中级、奥传三个级别，武道任务在该类别武器熟练度达到100000后开启中传，达到300000后开启奥传，而忍术和阴阳术的中级任务和奥传任务都需要对应的“咒”和“忍”数值分别达到10

和15才能开启。在主线任务完成“不死之焰”后，修行所会开启各类武器以及阴阳术、忍术的师范奥义任务，进入师范奥义任务的条件是该类武器的熟练度达到500000，忍术和阴阳术则需要对应的咒达到20，进入任务后会以固定的武器和道具配置与该武器的大师进行1对1的战斗，战胜之后才能解锁各武器的奥义技能。



鸟居

进行网络联机的地方，具体请参见后文的“在线模式”。



隐世茶室

在完成主线任务“信贵山的蜘蛛”后开放，这里可以和弹正松永久秀交流，可以查看势力战这一在线要素的状况以及领取相应报酬。

所谓势力战，就是各个大名麾下的玩家所收集的武功总数比较，在规定时间内收集总武功数最多的大名势力即可获胜。



交易

使用战功来换取稀有物品、装备、动作和其他角色的外形。

势力战

可以查看红白双方的战况对比，并且在结算结束后领取战功奖励。

仕官

选择加入哪个大名的势力，不同的大名会有不同的能力加成。

复制相貌

在这里可以将主角威廉的外形改变为游戏中出场的其他角色

外形（需要使用战功来购买），然而目前并不能改变为女性外形……

仓库

在这里可以将存放于仓库中的物品转移到置物袋中。

育成篇

能力成长

在神社中可以消耗精华来升级，也就是提升人物的各项属性。

《仁王》的加点系统想必大家都不陌生，游戏中一共有8项属性



可以成长，每个属性最高可以提升至 99，也可以算出人物的最高等级为 750 级。

每一项属性都有各自影响的能力值，而每一项属性也对应了装备提供的性能（武器伤害与部分防具的防御力），提升的幅度

取决于装备的【对攻击力的反应（X）】属性，这种成长方式对于玩过“《魂》系列”的玩家再亲切不过了。

关于每一属性所对应的能力提升如下：

属性	成长值 / 提升每级幅度	备注
体	体力 /25.3 武士技能值 /0.72	10 级后每 5 级提升 1 点抗性，直到 10 点
心	体力 /10 武士技能值 /0.71 精力 /0.78	-
刚	体力 /15.4 武士技能值 /0.71 负重 /0.26	-
武	体力 /10 武士技能值 /1.21 负重 /0.018 残心初始量 /1.34	-
技	体力 /10 武士技能值 /1.21 残心初始量 /2.68 忍术术力 /1.04	-
忍	体力 /10 武士技能值 /0.21 忍术术力 /5.21 忍术容量 /0.29 忍术技能值 /2.07	-
咒	体力 /10 武士技能值 /0.21 阴阳术术力 /5.21 阴阳术容量 /0.29 阴阳术技能值 /2.07 抗常世 /6.22	-
灵	体力 /10 防御力 /1.27 武士技能值 /0.21 阴阳术术力 /1.06 守护灵感度 /20 抗常世 /2.5	-

注：每一项属性加到 10 点时均会增加 2 点忍术技能值和阴阳术技能值。

但是这与“《魂》系列”的加点思路还是存在很大的不同。首先《仁王》中不存在完全没有必要的属性。前五项“体、心、刚、武、技”除了对应各自提升的人物属性和武器攻击力外还为玩家提供了“武士技能值”，通俗一点可以称为“技能点”，用来解锁极具实用性、美观性的武技。而“忍”与“咒”则除了增加忍术、阴阳术的性能外，也会提供

对应的技能点用以学习技能，故玩家没有足够的遗发（增加技能点的珍稀品）时，想要点开适用的忍术和阴阳术，还是需要合理地分配一下属性点数。而最后一项“灵”则是提升守护灵的持续时间，并且完成“女王之眼”功能后，还将开启守护灵觉醒的任务，不少守护灵的额外属性需要足够的“灵”属性点才能开启。

开荒者

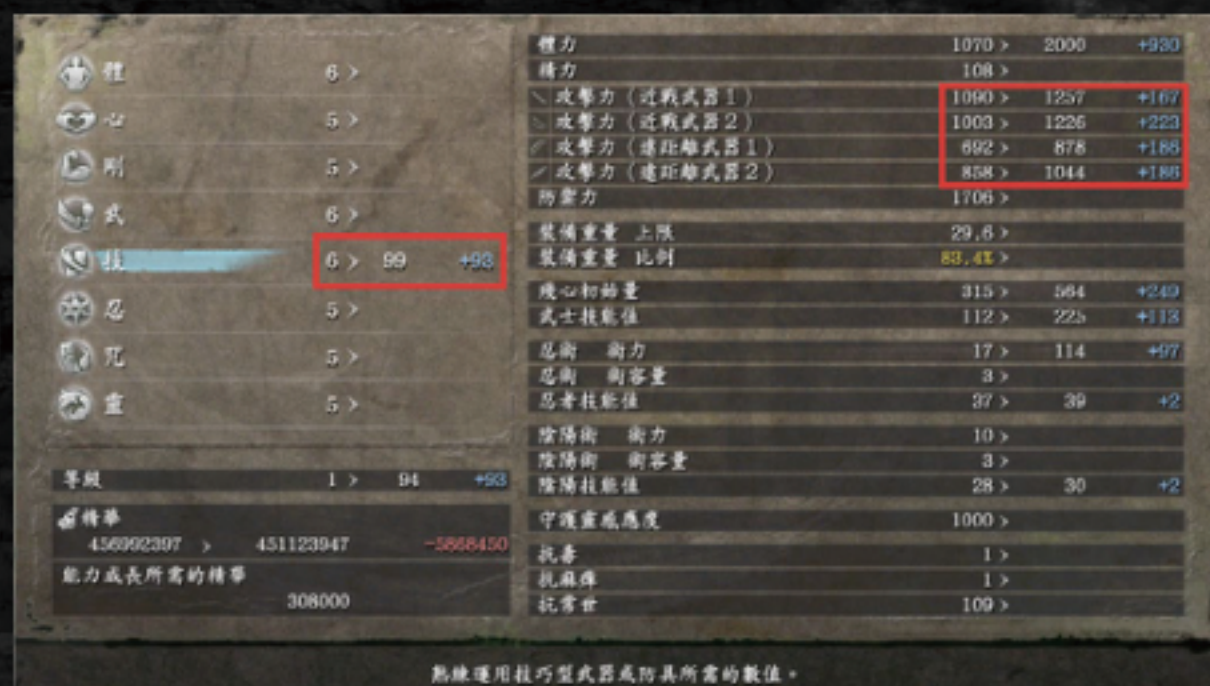
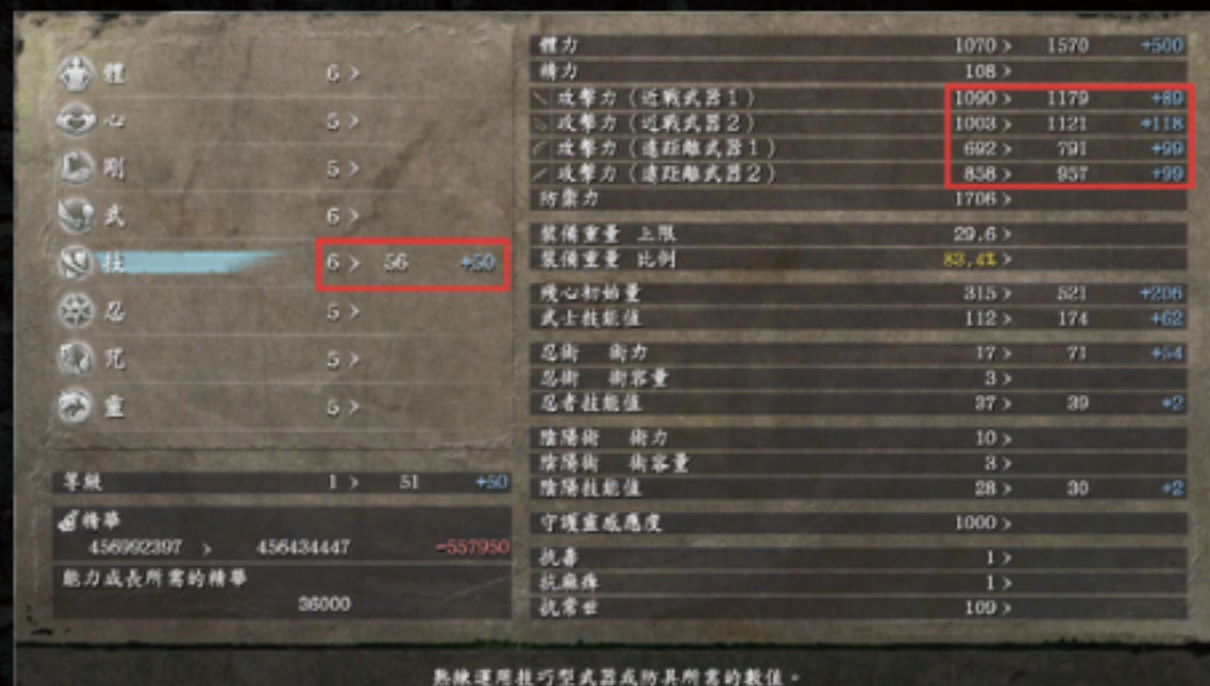
作为一周目开荒的玩家，这里推荐先将“体”提升至一个安全值，视不同玩家的防具而定，应确保自己能够承受住三次

历练者

当通关后获得 150 级的装备，大致成型后便可以洗点考虑二周目甚至更强的成长路线。首先游戏的洗点非常方便，并且没有次数限制，在铁匠铺和茶室都可以购买洗点道具“六道轮回之书”，故不用太过小心点数的分配错

攻击。之后便可以学习“咒”，以迅速解锁阴阳术中几项非常利于通关的技能。当游戏的流程进入后半段，确定自己的武器选择后，再视武器选择前五项的成长路线。

误。其次，再要与“《魂》系列”过来的玩家说明一下，《仁王》的属性点不存在阈值设定，也就是属性点的成长为线性成长而非“魂”的曲线成长，哪怕是 98 加到 99，获得的成长也与最初相同。由于这个特性，可以将主武器的主要属性提升至 99，发挥出最大的效用。



▲不存在属性点阈值。

战斗篇

架式切换

架式可谓是本作战斗系统的核心之一，每种武器都有上、中、下三段架式，在战斗中可以按 R1+△/□/× 进行快速切换，上段架式以攻击见长，威力大但破绽也较大。中段架式以防御见长，招式普遍攻击范围



较广，适合对付多个敌人。而下段架式以闪避为主，攻速最快精力消耗最少，但相对威力也最低。要注意与很多人形敌人战斗时，对方也会在三种架式之间来回切换，三种架式并没有明显的相生相克之分，需要玩家根据战斗状况和自身的喜好在战斗中切换。按 R1+○则会收刀入鞘进入纳刀状态。

近战攻击

近战武器包括刀、枪、双刀、斧、锁链五种，其共通操作为按□为快速攻击，攻速较快且消耗精力少，伤害也较低。按△为重攻击，攻速较慢消耗精力大，但伤害较高。每种武器在上、中、下三段架式中，轻重攻击动作都不一样。在人形敌人或是部分妖怪处于喘气大硬直或是倒地状态

时，靠近后按△可以发动伤害巨大的近身刺击和追击。另外威廉从高处落下时按□或者△可以发动落下攻击，当落点上有敌人时就能对其造成巨大伤害。同时落下攻击有一定攻击范围，即使落下轨迹并不是正好在敌人的头上也能攻击到目标。

远程攻击

远程攻击需要装备远程武器，而远程武器包括弓箭、火枪、大炮三种，弓箭攻击的硬直最小，火枪攻击硬直较大，大炮的攻击

硬直最大，且进入瞄准模式后无法移动。攻击时按 L2 进入瞄准模式，再按下 R2 发射。在离敌人距离较远时准心会显示黄色，此

时攻击造成的伤害会有一定削弱。当准心变成红色后就能够造成完全的伤害。如果正好瞄准敌人的

弱点部位(比如人形敌人的头部),那么准心中央的点也会变成红色,此时可以造成巨大的伤害。



残心

在攻击动作结束后,出现蓝色光芒汇聚在身上的画面效果时按下R1可以发动被称为“残心”的技巧。残心发动后可以回复精力,同时根据按下R1发动残心的时机,回复精力的效果也有不

同。在蓝色光芒正好汇聚到身上的那一瞬间按下R1的话回复精力的数值是最大的(或者叫做完美残心,类似音乐游戏中打出Perfect)。



武技

武技指的是刀、双刀、枪、斧、锁镰五类近战武器下衍生出

的招式。招式可分为四大类:常驻、上段、中段、下段。

常驻武技

常驻武技属于常驻被动效果,在没有特殊说明的情况下,这些武技无论使用什么武器都可

以触发生效,故确保主武器的武技足够解锁完毕的情况下,学习其他武器的常驻武技也是非常必要的。

武器	常驻技能	备注
刀	不屈不挠、不动心	精力相关
双刀	初刀之理、接刀之理	伤害、精力相关
枪	伤虎之型、突刺之理(枪限定)	绝境相关
斧	刚健法、金太郎之型(斧限定)、伤猪之型	防御相关
锁镰	穿铠法、叶阴、望月之型	伤害相关

妖怪与人形

本作敌人种类虽多,但大致可以分为妖怪和人形两类敌人,最明显的区别就是妖怪的精力槽是紫色的,妖怪的攻击也不会消耗自身的精力。每种妖怪都有其

弱点,命中弱点时会大幅度削减其精力槽。当妖怪的精力槽耗尽时,威廉的所有攻击都会对妖怪造成硬直,不过精力槽耗尽的妖怪很快会在自身所处的位置放出

常世同时回复精力,因此妖怪精力槽耗尽并且还未放出常世的时候才是全力输出的最好机会。

人形敌人的精力槽则是白色的,做出攻击动作以及防御威廉



的攻击都会消耗自身的精力。在精力耗尽且受到威廉的攻击或破防的情况下,会出现喘气大硬直或是倒地,此时靠近后按△键可以发动近身刺击或是追击。无论是对人形杂兵还是BOSS,诱使其主动出手消耗其精力,待其精力耗尽再上前近身刺击或是追击都是一种重要的战术。



常世

常世即为妖异之物产生的阴气场所,是妖怪系敌人产生的特殊空间,在常世范围内人类的精力恢复速度会大幅下降,而处于常世范围内的妖怪则会得到强化。妖怪在精力耗尽时必定会放出常世给自己回复精力,而驱除常世的方法则是在常世范围内发动完美残心。因此当出现与多个妖怪敌人或是BOSS战斗时,经常会出现一地常世的情况,此时不要

急躁,尽量优先消除常世,再慢慢对付敌人。



守护灵

附身于人身上,庇佑着被附身者的精灵,不仅是主角威廉,游戏中各个登场的历史人物身上都有附身于其身上且符合其自身形象的守护灵。威廉在与他们接触、交流最终与其心意相通之后,可以获得他们的守护灵。在获得各个角色的守护灵时还能观看一段被成为“思念精华”的影像,可以倾听这些角色的心声,非常值得一看。不同的守护灵对于威廉有不同的能力加成和特殊效果,还会影响发动九十九武

器后的属性,持续时间和守护灵技等。另外要注意当威廉死亡后,守护灵会留在威廉的死亡地点守护威廉的刀冢,因而此时的威廉身上没有守护灵,也不能积累守护灵计量表。



九十九武器

处于守护灵附体的状态下时，左上角会有一个守护灵精华量表，战斗中吸收精华之后可以积蓄这个精华量表，不同的守护灵蓄满精华量表所需的精华量也是不同的。在守护灵精华量蓄满的状态下同时按○+△键，可以解放存于灵石之力，将灵石的力量灌入全身，进入被称为“九十九武器”的特殊状态，在“九十九武器”的状态下，角色的体力和精力会被转化成为一条九十九计量槽。在九十九计量表存在时，威廉将处于无敌状态，近战武器的威力将得到提升（不过要注意此时会强制处于中段架式）。九十九计量槽会随着时间流逝缓慢下降，一旦遭到敌人攻击则会

大幅减少，而且装备不同的守护灵时，九十九武器的属性和计量槽持续时间也是不同的，因此就算进入九十九武器状态也不代表玩家能随便无脑乱砍，对于敌人的攻击一样要注意回避，这样才能最大限度发挥九十九武器的威力。

另外处于发动九十九武器的状态时，吸收精华会延长九十九计量槽，因此发动九十九武器后只要持续不断击破敌人或是吃灵石，都可以长时间处于九十九武器状态。在发动九十九武器后再同时按下○+△键，可以释放出守护灵，发动能够产生守护灵特性的守护灵技。



异常状态

游戏中利用道具、忍术、阴阳术可以给敌人造成各种异常状态，活用这些异常状态也能大幅度降低攻略难度。除此之外，游戏中的武器词缀中也存在火、风、水、土、雷五种属性，使用带属性词缀的武器攻击敌人时除了能够额外造成一定数值的属性伤害之外，还能积蓄属性异常值，当敌人身上的属性异常值积蓄满后，便会进入属性异常状态。当目标身上同时存在两种属性异常时，还会被附加上效果更强的“混沌”

状态。同样，敌人也会对威廉使用各种异常状态攻击，一旦身上被附加异常要尽早解除。

异常名称	效果
火属性异常	快速持续减少体力
风属性异常	攻击力降低
水属性异常	防御力降低
土属性异常	消耗精力增加
雷属性异常	行动速度迟缓
毒	持续减少体力
麻痹	一定时间内无法行动
恶臭	仙药效果下降且使用仙药后会 出现大硬直
混沌异常	全能力下降
迟钝符	移动和攻击的速度下降

各武器招式使用心得

在熟悉了战斗的基本要素之后，再来为大家具体介绍下各种类型武器的招式吧，这里就不琐碎地说明各个招式的使用方法了，毕竟这些并不是靠着文字讲解就

能掌握的技巧，每个人也有自成一派的战斗方针，故主要讲解一下各个招式的设计思路以及适用场合。

刀

上手难度 4 精通难度 2 威力 3 适用性 5



中规中矩，谈不上强劲却百战百搭的武器，也是大多数玩家第一上手的武器，不过难于精通。其大致可分为防反流与贴身流。

防反流是利用太刀的防反时间判定最长的特点，对人形敌人能够造成压制性的攻势，令其毫无还手之力，不过对于目押要求较高，难度系数较高。

贴身流则是利用飞天剑、斩钉截铁、残月配合闪避残心，与BOSS近身周旋不断输出的玩法，配合属性特效和居合也能打出极高的爆发，适用于各类大型

BOSS战，难度主要体现在残心的控制与出招思路方面，精通后能够将战斗打得非常华丽。

伤害倍率数值	
上段	
指令	伤害基础倍率
□	210
□→□	215
□→□→□	270
△	320
中段	
指令	伤害基础倍率
□	130
□→□	130
□→□→□	180
□→□→□→□	180
△	200
△→△	200
△→△→△	260
下段	
指令	伤害基础倍率
□	80
□→□	90
□→□→□	110
□→□→□→□	120
□→□→□→□→□	80
△	120
△→△	120
△→△→△	180

双刀

上手难度 2 精通难度 2 威力 4 适用性 4



简单粗暴，对任何敌人都具有绝对的压制性，其精力的损耗也是全武器中最低。至于缺点？暂时还没发现……

双刀不仅华丽实用，而且招式的操作难度也很低。其神技野风可谓是游戏中所有怪物的终极杀技，妖鬼可以通过野风直接破角处决、BOSS绕后野风伤害巨大、人形敌人也只会防御野风的第一下伤害而吃下后续的多段伤害。第二神技水形剑在阴阳术的配合下几乎可以秒杀所有大型BOSS。第三神技风神也是游戏

中惟一有目押技巧的连段，在熟悉后通过风神连段加十字居合几乎可以屈死任何一个人形敌人。

伤害倍率数值	
上段	
指令	伤害基础倍率
□	70+110
□→□	113+72
□→□→□	122+78
△	164+106
中段	
指令	伤害基础倍率
□	43+67
□→□	70+45
□→□→□	65+95
□→□→□→□	81+90
△	85+55
△→△	78+57
△→△→△	103+67
下段	
指令	伤害基础倍率
□	37+23
□→□	49+31
□→□→□	55+35
□→□→□→□	53+42
□→□→□→□→□	37+23
△	34+48+36
△→△	140+80



▲在腿踢到最远处时按下△键触发风神套。

枪

上手难度 1 精通难度 5 威力 3 适用性 3



“《魂》系列”玩家最能接受的武器，范围远、伤害高，对于人形敌人具有压制性。

虽说是上手难度简单的武器，但也正因为上手简单，想要发挥出很强的威力就变得非常困难。高耗精且没有爆发成为了枪无法解决的实质性问题。武技中虽说有风车一样的上段多段攻击，但是超高的硬直使得这个武技发动变得非常的不现实。现在对于长枪的使用多在人形敌人面前使用磊落打出压制，触发处决动作。长枪的处决也是所有武器中能够打出最高伤害的，在将敌人精力消耗空后，通过磊落→无双富狱→上段重劈→追击处决→上段重劈打出极高的伤害。在面对大型

BOSS 就只能通过下段的飞猿配合螺旋风来进攻了，而飞猿的使用难度又较高，很难掌握节奏。并且在室内环境下，枪的频繁弹刀也成为了玩家们的噩梦。

伤害倍率数值（括号为柄部伤害）

上段	
指令	伤害基础倍率
□	225 (225)
□→□	210 (210)
△	360 (360)
中段	
指令	伤害基础倍率
□	140 (140)
□→□	140 (40)
□→□→□	180 (180)
△	200 (200)
△→△	210 (210)
△→△→△	240 (240)
下段	
指令	伤害基础倍率
□	100 (100)
□→□	130 (130)
□→□→□	80 (80)
□→□→□ (第二次)	80 (80)
□→□→□→□	80 (80)
□→□→□→□ (第二次)	80 (80)
□→□→□→□→□	170 (170)
△	150 (150)
△→△	150 (150)

斧

上手难度 3 精通难度 3 威力 5 适用性 3



大开大合的武器，没有太多连段技巧，重点是把握进攻的节奏。

看似快节奏的《仁王》似乎不适合这类慢吞吞的武器，其实不然。首先斧子确实存在缺乏机动性的缺点，不过斧子本身的战斗思路便是放弃机动的正面战斗。攻击不会弹刀、高削精、武技具有霸体特效使得斧子对付人形敌人能够一直攻击压制对手，直至打空敌人的精力；单次伤害高、伤害范围大、起手距离远使得斧子对付妖类敌人能更快结束战斗，

一套打死。不过斧子开荒期是比较难度过的，只有当属性“刚”、“武”足够高，穿上重铠后斧子的才能发挥出其“不动如山、气拔山河”的威力。

伤害倍率数值（括号为柄部伤害）

上段	
指令	伤害基础倍率
□	260 (240)
□→□	260 (240)
△	260 (230)
△ (第二次)	290 (270)
中段	
指令	伤害基础倍率
□	200 (190)
□→□	210 (190)
□→□→□	210 (190)
△	240 (220)
△→△	240 (220)
△→△→△	250 (230)
下段	
指令	伤害基础倍率
□	100
□→□	130 (120)
□→□→□	170 (160)
□→□→□→□	200 (180)
△	210 (200)
△→△	220 (210)

锁镰

上手难度 4 精通难度 5 威力 5 适用性 5

令人苦恼的武器，武技虽然华丽但似乎实用性不大，耗精高使得战斗容错率变得很低。



非常难以精通的武器，至今仍没有特别好的技巧流派。主要是速攻玩家利用锁镰的蓄斩高爆发和高机动来迅速推图，或者后期装备成熟碾压后利用刃车的BUG伤害来刷取精华升级。但是其超高的精耗作为开荒推图的武器笔者这里十分不推荐。或许今后流派开发中，能够与忍术等结合发挥出巨大的作用。

伤害倍率数值（括号为锁部伤害）

上段	
指令	伤害基础倍率
□	120 (120×3)
□ (第二次)	100 (100×3)
□→□	80 (80×3)
□→□ (第二到三次)	80 (80×3) × 2
□→□→□	100 (100×3)
□→□→□ (第二次)	200 (200×3)
△	300 (300×10)

中段	
指令	伤害基础倍率
□	140 (140×3)
□→□	140 (140×3)
□→□→□	170 (170×3)
□→□→□→□	230
△	150
△→△	170 (170×3)
△→△→△	170 (110×4)
下段	
指令	伤害基础倍率
□	60 (60×4)
□→□	65 (65)
□→□→□	45 (45)
□→□→□ (第二次)	45 (45)
□→□→□→□	45 (45)
□→□→□→□ (第二次)	45 (45)
△	110
△→△	140
△→△→△	140
△→△→△ (第二次)	120
△→△→△ (第三次)	100
△→△→△ (第四次)	110

进阶武技

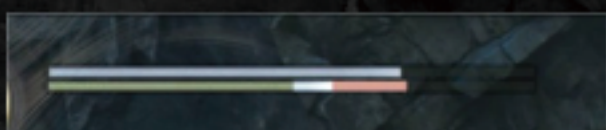
这里指的是各武器的武技中较为特殊一栏：流转、流转贰、紫电、残心、流水。

以上武技为五项武器共通，学习一次五项武器皆可使用。关于武技的说明可能一些刚入门、或者仅通关的玩家还不太理解，不过这个武技却是将《仁王》动作系统再一次抬高的核心系统。

首先关于基本的残心与流水，属于基本技巧，也是首先要学会的武技，能够大幅度减少按键操作以及回复精力，残心还能消除地上的常世结界。

而之后的流转发动就非常困难，一般的玩家也不会去深入研究到实际使用中。流转是一项能够大幅度提升精力使用率的技巧，使用得当的话几乎可以说拥有无限的精力，尤其对于刀和枪极为有效，这也是令枪有着飞跃性提升的神技。具体使用方式在于精

力消耗后，发动残心的瞬间进行架势切换，这样除了回复消耗的精力外还会额外增加一小段精力，达到无损精力使用，从上段切换至中段、下段的成功率最高。活用该技巧便能够与BOSS进行贴身战斗，发挥出刀与枪的性能，弥补高耗精的缺点。



而武器的最终技巧便是在流转之上的紫电——在招式完结发动残心的瞬间进行武器切换，取消招式收尾动作，无缝输出，以发挥出每把武器的特性，例如双刀的低耗精、枪的处决伤害、斧的高硬直，在恰当的时机发挥出合适的效果。不过使用不熟练的话反而会白白耗费精力，得不偿失。

忍术

科技

忍术中拥有许多奇奇怪怪的忍术道具，在战斗中往往能够发挥出神器的效用，不过大部分情况下忍术其实并没有太多的用处。由于《仁王》中装备对于忍术的伤害加成并不明显，无法像近战武器那般几何倍数地增加，使得忍术的适用性随着游戏的进度推进而越来越低。

毕竟游戏本身还是推崇近战打法，所以将忍术中的道具

设定为辅助战斗的道具才是正确的出路。例如手里剑对于杂贺孙一、飞缘魔就有奇效，而万恶的埋火大法是挖血刀冢和解决人形BOSS的神器法宝。



并不是不推崇纯忍术的玩法，但是这需要花费的精力实在是太多了。有兴趣的玩家可以试

常驻

忍术中除了这些主动道具外，也包含了不少被动属性。增加消耗

试后期洗点，回头通一周目流程关卡体验一番。

品的携带数量、弹药的携带数量、还有减少闪避奔跑的精力消耗都能为玩家提供极大的帮助，近战玩家也应考虑将这些武技学习。

阴阳术

法术

阴阳术中每一类元素都有对应的法球技能，但千万不要误会，这并不是指游戏可以玩出法爷的套路，毕竟法球的使用次数与 COST 占据都相当的高，而且每一个都会占据一个道具位置，使用起来极为麻烦，更别说伤害还很低了。法术真正发挥的效果是在 BOSS 身上叠加 Debuff，因

为当两种不同的 Debuff 同时生效时会触发混沌效果，而受到混沌效果的怪物会直接陷入硬直并且全能力下降。这些法球对于以属性伤害为主的流派有着极其重要的作用，不过也不需要每个属性都学会，毕竟只要有两种属性就能触发混沌，并且武器本身也可以拥有属性，或者使用附魔来增加属性。

流程攻略

任务种类

本作的任务包括主线任务、支线任务、修行任务和逢魔任务四种，其中除了修行任务是在修行所中选择之外，其他三类任务都是在大地图上选择。同一个地点可能有多个不同任务，在大地图上将光标移动到任务地点就可以查看该地点的任务信息，红色卷轴为主线任务，其余为支线任务。任务名上打勾代表已经完成过的任务，所有任务都可以重复游玩，不过每个任务在第一次完成时才会有特别的奖励。另外，在重新开始任务时，该任务关卡内的所有机关以及需要钥匙打开的门

之类的关卡设置都会重置，玩家必须重新寻找钥匙或者破解机关。逢魔任务较为特殊，普遍难度较高且报酬较好，直接在地图左下角选择，总共 9 个，但是最多只能显示 2 个任务，这 2 个任务会在每天下午 2 点（北京时间）按照固定顺序替换更新，也就是说玩家要打全部逢魔任务至少需要 5 天时间。逢魔任务还需要玩家打通相应的主线任务才能逐步解锁，否则即使当天更新了该逢魔任务玩家也是无法选择的。

神社

在游戏各任务关卡中的神社的功能和大地图据点中的功能一样，同时还作为玩家死亡后的复活点存在，玩家参拜神社可以完全回复体力，同时从仓库中补充回复体力的仙药。玩家死亡后，会在最后一次参拜过的神社处复活，身上的精华会暂时和尸体一起会化为刀冢留在死亡地点，同

时由守护灵守护。玩家必须在没有守护灵的状态下找到自己的刀冢才能取回失去的精华和守护灵。如果玩家不幸在找到自己的刀冢之前再度死亡，或是直接在神社选择“召回守护灵”，那么守护灵会直接回到玩家身边，但玩家会永久失去之前获得的精华。另外如果道具栏中有招灵蜡烛这一

邪术

说是邪术，也的确破坏了游戏的平衡性，不过对于不擅长动作游戏的玩家而言的确是救世福音。



邪术核心

邪术核心，降低敌人的防御

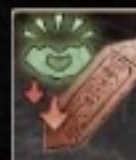


使敌人行动迟缓



修罗符

强化自身攻击力同时降低自身防御，对于大型 BOSS 或者血少的敌人几乎没有难度



封气符

对于人形尤其是立花宗茂这种有“多动症”的敌人尤其有效



▲阴阳术加成后的爆炸输出。

道具，那么使用招灵蜡烛可以直接召回守护灵同时回收精华。无论玩家是参拜神社还是死亡后在

神社复活，关卡中除了部分敌人之外，其他全部敌人都会重生。



退出任务

玩家进入任务之后如果想要放弃任务，可以使用神籬之木（会保留已经获得的精华）或者神籬的碎片（会丢失精华）离开任务返回大地图。



神籬的碎片

使用后可以中断任务返回，但会失去持有的所有精华。

用于祭祀，供神灵依附的神圣树木之碎片。因多以使用常绿树为主而得名，依祭事与地区的不同，也会使用神木或松木。

主线任务

本作主线任务总共有 20 个（其中一个主线任务是没有战斗的纯剧情过场），需求等级（难度）也是逐步增加，而完成最后的主线任务“女王之眼”后就可以进入二周目“强者之道”。二周目一开始就开放了九州篇、中国篇、近畿篇的任务，其任务的需求等级也不再是按照一周目主线顺序那样逐步提高，后面三篇

的任务需要达到一定任务完成率才能逐步开放。

攻略地图标记说明

★	初始地点	●	敌人
🏯	神社	♨️	温泉
📖	木灵	—	门
📦	宝箱	ⓐ	连通其他区域的标记（楼梯、梯子等）

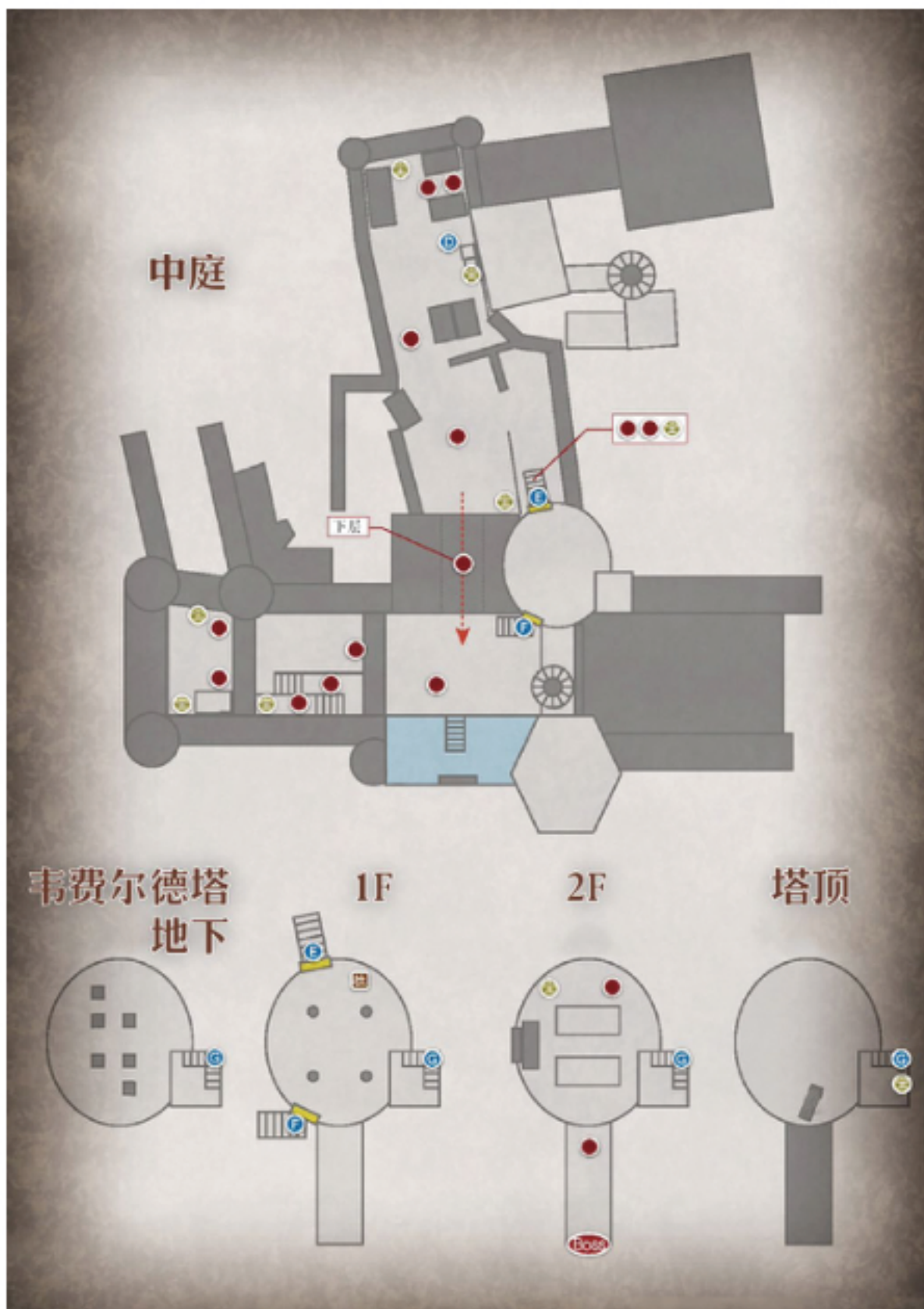


序章

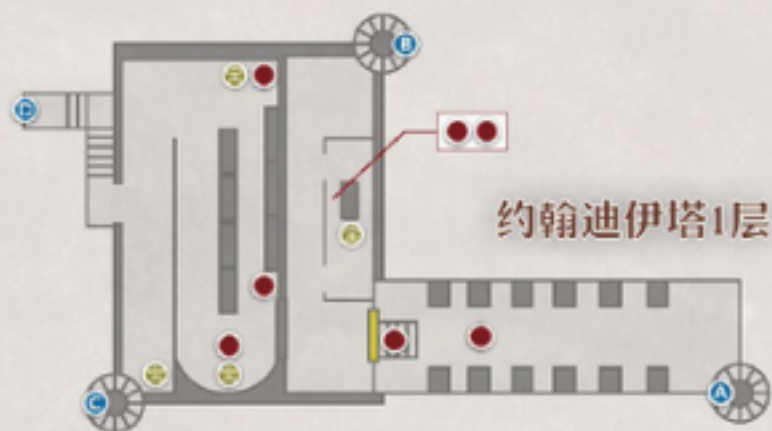
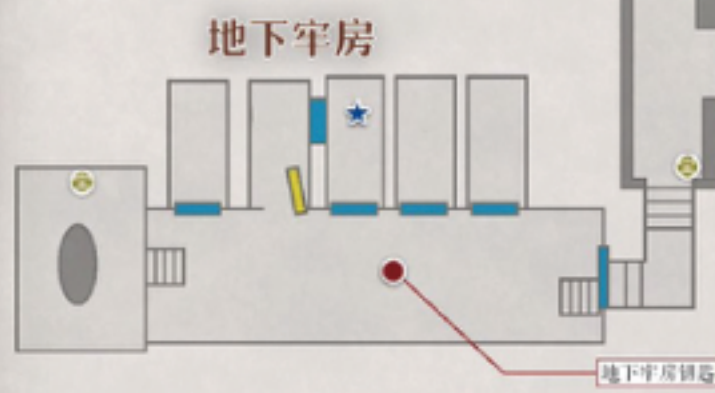
拥有精灵的男人

在瑟夏的指引下打碎旁边的墙壁，来到隔壁牢屋，出来打倒守卫获得地下牢钥匙和长剑，这里两边都有通路，一边是死路，不过可以拿到宝箱。从另一边离开牢房，来到螺旋楼梯上到 1 层，有两个拦路敌人，其中一个拿着弩箭要小心。击破后开门，右转前往另一处螺旋楼梯，上到 2 层有神社可以记录，不过这里的门暂时被反锁，还是需要回到螺旋楼梯继续上到 3 层。在中央房间门口调查会发生剧情（看剧情的

同时小心巡逻的敌人）。在 3 层去另一侧的螺旋楼梯下到 2 层，可以打开先前被反锁的门。不过只需要下到 1 层就行，从右侧的门出去来到外面，之后在一座塔的门口发现有两个铠甲武士，暂时不要惹他们，从旁边过去可以从另一侧进入塔，塔中有神社可记录，上 2 楼前往对面的塔，在塔顶遭遇 BOSS 战。击败 BOSS 后进入剧情，在这之后的剧情中可以选择威廉的初始武器以及初始守护灵。



伦敦塔



约翰迪伊塔2层



约翰迪伊塔3层



BOSS战 处刑人德瑞克

第一形态毫无威胁，随便打打就能进入第二形态，第二形态下要注意他的突进攻击，发动时有一定的延迟且自带追踪效果，如果回避得太早反而会被这招命中。躲开突进攻击后从背后对其发动攻击即可。不过不要贪刀，小心BOSS的回转斩，伤害还是挺高的。一周

目进入二阶段后只需要打掉一半血就会强制发生剧情结束战斗（二周目则需要彻底打倒这个BOSS）。



主线任务1

恶鬼栖息之岛

一开始玩家所处位置是海边，记得不要走到海里面去，可是会淹死的。岸旁就是神社，沿路向岸上进发。一路前进击破路上的敌人，来到一处分叉路口，右边上坡是到达村长家的捷径，不过路上敌人不少。而左边的路更远一些，且最左侧的岔路是回到起始神社处的捷径，而继续前进则能够拿到长弓并打开第二个神社。这条路要注意用弓箭的敌人。到达村长家后，尽量先消灭屋子周围的敌人，再进入屋中。常世中会出现妖鬼，这也是第一次遭遇妖鬼系敌人，可以趁此机会熟悉一下其攻击模式，保持距离或是绕背，抓住其连续攻击后的动作间隙将之击倒。打倒妖鬼后在屋中尸体上获得村长家钥匙，打开外面院子的大门，一路前进可以发现第三个神社。

神社旁通向码头的大门无法打开，先从旁边进入村中，村里好多地方在熊熊燃烧，一旦接触到火焰会快速减少体力，一不小

心就会被烧死，要注意。在上房顶的梯子处的路口有常世，其中会出现手持双刀的忍者妖鬼，动作十分迅速，是个强敌，比较稳妥的打法是在其使用跳砍时翻滚到其身后打背。另外小心屋顶上面还有弓箭手，先尽量将忍者妖鬼吸引到弓箭手的视野外打倒，再小心用弓箭将屋顶的弓兵爆头击杀，要当心通往屋顶的梯子旁边还守着一个重装野武士。从梯子上到屋顶，一路到尽头处从梯子下到屋中并出门，前面常世中会出现一只持刀妖鬼，击破后前进，从一座塔楼处的梯子可以上去，来到另一侧建筑的屋顶，之后通过架在屋顶上的桥梁继续前进，下个常世处会出现持斧妖鬼，由于场地狭小，这场战斗会有点艰苦，击破妖鬼后下楼梯，一路前进离开村子来到码头，注意这一路敌人不少，往船上前进就是BOSS所在地，不过还是建议先去最右边一路上坡，打开通向先前神社的门回复一下。



BOSS战

怨灵鬼

BOSS 巨大的身躯会给人很强的压迫感，其主要攻击方式是铁球砸地和铁球回转攻击。尽量避开其正面，在其使用铁球砸地之后从侧面或是背后发动攻击。但也不要贪刀，最好是砍几刀就躲开，因为铁球回转攻击是360度范围，如果实在躲不开也可以防御，这招是可以防住的。BOSS 血量低于50%后进入第二阶段，此时BOSS会丢下铁球，攻击方

式变成了徒手，行动速度会变快不少。第二阶段攻击的最好时机是它连续拍击之后用身体砸地那一下，此时集中攻击BOSS头部（弱点），趁着将之精力打空出现巨大硬直的时机发动九十九武器全力攻击吧。另外BOSS进入第二阶段丢下铁球后，有时候会走到铁球旁举起铁球砸向玩家，这招出手速度很快，一定要注意躲开。



主线任务2

黑暗深处

一开始是单程路，之后来到一片空间较为广阔的洞窟中，这里有几条岔路，最靠近入口处的岔路是死路（不过有宝箱），一条是上坡路，但是会有一扇上锁的门无法前进，一条是从上坡路的下方穿过，这条是继续前进

的正确道路，走这条路的话中间还会有其他岔路，会发现泥墙以及带着首领房间钥匙的敌人，打倒了持有钥匙的敌人后，拿着钥匙可以去开上坡路上那扇锁着的门，里面有一个木灵。不走岔路的话则会一路来到洞窟外面的悬



崖绝壁区域，这里中途会有蝙蝠飞出袭击，小心不要被蝙蝠撞下悬崖摔死。同时这里还可以发现温泉。打开这里的开关后，正上方会出现可以踏足的地方，这样就能直接从上面跳下来了。一路前进发现第二个神社，也意味着我们的探索进入到了下一个阶段。之后来到一处巨大空洞中，远远可以看到中层的平台上有第三个神社。这里有三条路线，从左侧和右侧的路线都可以抵达洞窟最

下层，右侧路线前进到一半跳落到中层的平台上则可以去第三个神社，注意神社前的常世中有持斧妖鬼，没有信心的话可以强行突破跑去神社记录后再来慢慢对付妖鬼。从神社处的梯子也可以下到最下层，之后贴着最左侧的前进，出现独眼鬼的常世所在的通路就是通往BOSS的通路，不过建议先在这片区域搜索一下，拿到防御麻痹的饰品和解麻针之后再去挑战BOSS。

BOSS战

飞缘魔

BOSS 威胁最大的是麻痹攻击，粉红色的冲击波和突进攻击一旦命中会马上让玩家陷入麻痹状态，而其他的近战招式也会积蓄麻痹属性值，如果之前收集了一些解麻针并拿到了提高麻痹耐性的饰品的话，在BOSS战能起到不少作用。战斗基本策略还是和BOSS拉开距离，耐心等待，趁BOSS打完一套近战招式之后的间隙上去攻击。BOSS的冲击

波是不能防御的，不过在发动冲击波前会有一声明显的喊叫，可以以此来判断并进行回避。BOSS的投技（咬人）会有一个明显的前抱动作，立刻拉开距离回避即可。BOSS飞天之后会在空中多次施放飞针或者冲击波，最后会以一招突进攻击或是砸地来收尾，如果是砸地攻击的话会有一个较大的硬直，此时也是出手攻击的好机会。



主线任务3

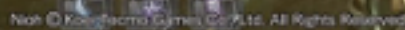
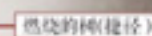
沉睡的灵石

第一个区域相对简单，一路前进，在断桥处向右绕过池塘来到大宰府本殿。不过这一片有不少妖鬼和投掷炸弹的敷次郎，不要急躁一只只处理掉。此时虽然可以直接进入大宰府内挑战BOSS，不过还是建议先去大宰府正门左侧的小巷中拿到东门钥匙，之后可以打开正门右侧被锁的门，找到第二个神社记录一下，

同时正门左侧的反方向通路也可以直接打开回到最初神社的捷径。击倒BOSS夜枭之后和阿福对话，做出姿势“祈祷”后可以乘坐电梯来到大宰府地下。大宰府地下的地形显然要复杂的多，不仅敌人凶残，还有许多暗箭机关在等待着威廉，走路的时候要注意脚下是否有凸出的石板，一旦踩上就会触发机关，万一不小心触发

了立刻按住防御键，还是可以确保安全的。来到地下后先在面前的神社记录，正面的大门是无法进入的，以面向大门的方向向左进发即可，路上也有不少打不开的门，暂时不用在意，之后一路可以到达中央大厅区域。大厅正中央通向深处的大门是BOSS区域，同样无法通过，门的左侧角落（玩家面朝门方向）有泥墙，

后面是温泉，而要继续探索的话就要前往大厅的右侧（面对门方向）的区域，一路到底可以来到上层，发现一个机关，打开后之前不能通过的大门就都能打开了。打开机关后从上层跳下，来到初始神社处，一路穿过中央的门直接来到下一个神社，和立花闇千代对话并共同行动，两人一起打开机关后前往BOSS房间。



主线任务4

蠢动的银矿

本任务难点之一在于矿山中蔓延的毒气，会导致威廉中毒，体力不断流失。因此伏牛守护灵和解毒药可以说是本任务必备之物。从起始点一出来就有两条路可走，分别是两片不同的区域，只有走最左侧才能到第三区域，这两片区域各有一处鼓风机，启动鼓风机可以暂时消除该区域的毒气，这样前往区域下层就不会中毒了。不过这一效果是有时间限制的，时间一到区域下层又会毒气弥漫。因此关键是找到产生毒气的毒气石将之破坏，才能彻底净化该区域。从起始点往左区

域有温泉，但是位置并不太好找（同时还附带一个木灵），具体见下图。在第三区域从一处楼梯向上有中央采掘场钥匙，拿到之后可以打开附近的门，到达第二个神社，注意本区域的常世中会出现轮入道，需要小心迎战。

从第二个神社继续前进，来到第四区域，进入第四区域后贴壁向左走的话会有一扇反锁的门，暂时过不去，此时要先去中央上层处打开鼓风机清除毒气，之后从梯子下到下层，在中央高台左侧和右侧区域各有一处毒气石，将之破坏后本区域也不会再出现

毒气。通向 BOSS 则需要在本区域入口处从梯子下去，贴右边墙壁走到底，再往左（见下图），从岩壁背后爬梯子上去再向右走走，可以来到中央高台对面的平台上，这里

要小心角落里的轮入道。之后有分岔路，一条通向 BOSS，一条则可以打开先前被反锁的门，回到第四区域的入口处（小心屋子里的常世有一个持刀妖鬼）。



▲通往 BOSS 的所在地需要在这里左转。



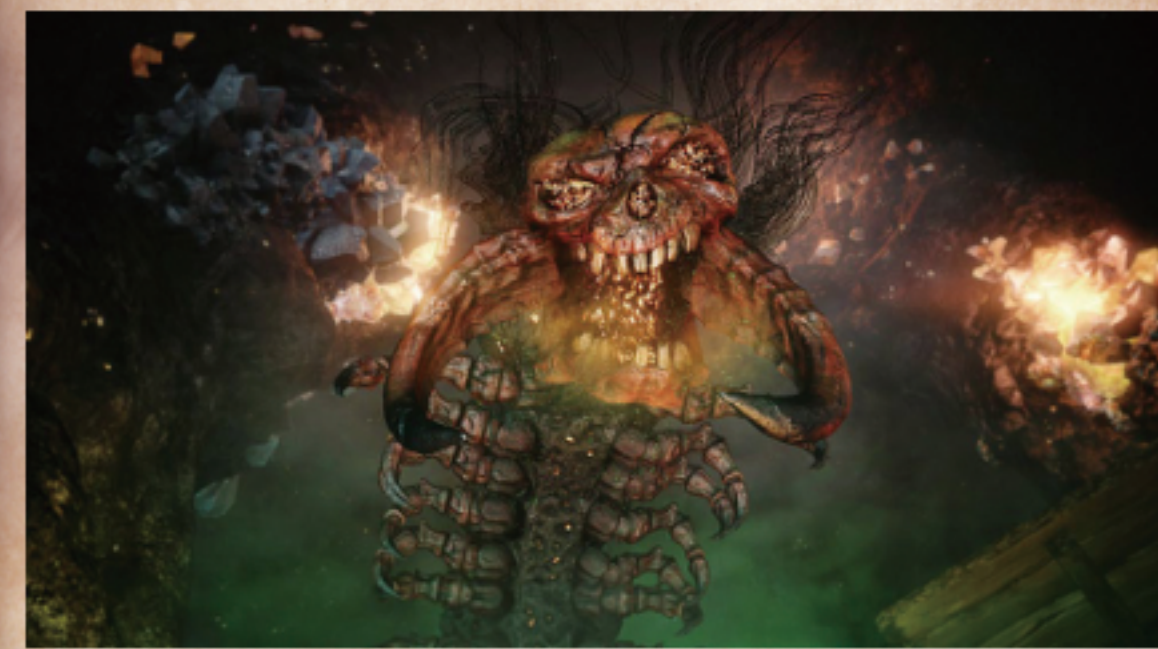
▲温泉需要从这里跳下，正好落到下方平台上才能发现。



BOSS战 大百足

BOSS 的攻击技能很少，但会始终死盯着玩家追击。由于 BOSS 爬行速度不慢，必要的时候需要加速跑步才能将之甩开。起手先从后方接近 BOSS 并攻击其身体下半部分，进行一定程度的攻击之后其身体下半部分会被打散，破坏掉喷毒的石头。之后由于 BOSS 处于爬行状态时，头部始终有攻击判定，需围着

BOSS 绕圈并小心避开头部。当 BOSS 抬头吐毒、石头或是麻痹雾时，就要做好攻击的准备了，在其放完招式头部落下的一瞬间可以上去攻击头部，不过攻击完之后需要立刻回避开。如果 BOSS 是使用头部砸地这一招，那么硬直更大可以多砍两刀。BOSS 战中如果场地发生毒雾，可以去场地中央上层开动鼓风机驱散毒雾。



▲上图这个木灵也不容易发现。

主线任务5

海鸣又起

本任务会让不少玩家认识到“地形杀”的可怕，关卡中有大量不起眼的水坑，一旦不慎失足跌落进去就会导致淹死。（然而威廉你不是资深航海家吗？为什么区区一个水坑就能淹死？）所以探索时一定要看好脚下。关卡地图可以分为上下两层（地面和屋顶）。另外本关内总共有3处篝火可以点燃，虽然不点燃篝火也可以去挑战BOSS，但是全部点燃的话会有会有一个奖杯，同时也能降低BOSS战的难度。进入任务后首先会遇见阿福，之后一路前行很快就能看到第一个篝火。之后在岔路处选择向右前往中央的水上平台（继续向前的话门是被反锁的）。在中央的岔路处有埋伏在常世中的妖鬼以及不少小海坊主，对付小海坊主主要先防御，等其出手攻击露出弱点后

再反击。这里虽然可以直接前往BOSS处，不过还是先前往本殿，在右手处有泥墙，打倒或使其消失，通过后可以发现第二个篝火。打开泥墙右边的门，继续一路前进到底可以发现第二个神社。从第二个神社后面的梯子【D】来到上层向左前方前进，再从【E】处的梯子下去，可以发现第三个篝火。从D处的梯子上来向正前方前进，走到底再往左，走到破船上后从右边跳下（面向本殿方向），一路到最后可以发现本关的温泉，并打开反锁的门回到本殿。在BOSS大门前（面向BOSS门）向右后方前进，消灭一个持枪山贼和一个重装野武士后来上层的另外一侧，一路直行到底，在一个持刀的骸武者处跳下可以发现第三个神社，这也是到达BOSS处最快的地方。



BOSS战

海坊主

BOSS战前如果已经点燃了关卡中的三个篝火，那么在BOSS战场地的三个篝火也会被点燃，不再会出现小怪，能让BOSS战轻松不少。BOSS一开始出现在场地正面，先不要上前攻击，等一会BOSS就会移动到场地左侧或是右侧，并且其位置会间歇性地左右交换。其第一阶段主要招式有触手砸地和喷吐水球，只要贴近BOSS就基本不会被触手砸中，只需躲开水球即可。在第一阶段威胁最大的是核心部分发射的光炮，拥有秒杀玩家的威力。所以看到BOSS核心部分展开做出准备动作时一定要尽力避开其正面。不过发射光炮时也是正好能够从侧面攻击到其弱点核心的机会。BOSS弱火，多给

武器上火属性附魔再攻击吧，另外场地上三处篝火也可以给玩家提供火属性附魔（且威力和持续时间多于普通缠火护符），不过由于只能使用一次，熄灭的篝火在第二阶段又会出现小怪，因此并不推荐。此外注意火男面具这一道具可以在第一阶段给BOSS造成爆表的伤害，因为此BOSS血量很多，所以强烈建议使用此道具迅速将BOSS的血量打到50%以下。BOSS血量低于50%后进入第二阶段，会上陆来到场地中央，此时只要绕着转圈即可，不过于接近BOSS，它就不会使用触手攻击，躲开水弹并且在其使用砸地攻击后猛攻其黄色的核心部分即可。唯一要注意的就是当心脚下，不要掉进海中淹死。



信贵山的蜘蛛

本关的目标之一是击破整张地图内的六只大蜘蛛（地图上用1~6表明），获得六块“平蜘蛛的碎片”，虽然没有收集全也是可以去打BOSS的，不过全部收集完成后会得到一个奖杯。首先从起始地点一路向前，上坡进入城内，遭遇第1只大蜘蛛，和大蜘蛛战斗时一定要尽量避开正面，万一被喷出的蜘蛛丝命中会被附加减速状态，角色全部行动变慢，十分危险。击倒大蜘蛛后开门，发现第二个神社，神社旁的门被反锁暂时无法打开，左转上坡继续前进，上坡时要小心上面滚下来的巨石，一旦被砸中不死也是半残。巨石后面还有强敌巨僧在等着玩家。击破巨僧后右转继续前进可以到达城门处，往上是城门，不过没有钥匙暂时还无法入内，只能先往下方前进，从房屋的顶上跳下来到庭院中，这里有三条道路可走。正对的大门处是第二只大蜘蛛，右手边开门可以回到第二个神社处。而左转从小路出去可以来到城沿外壁区域，

不过此时这里的大蜘蛛位于被反锁的门后面，而另一边虽然可以通到地洞，但是也无法到达地洞中有大蜘蛛的区域，现在去城壁外沿区域的惟一意义就是收集一个木灵。所以先击破第二只大蜘蛛，来到日式屋伏区域，在屋内可以找到城门钥匙。另外注意这一区域的角落有温泉，不要错过。从右侧区域一个刀+弓装备的骸武者身后的门出去，可以打开反锁的门回到日式屋伏区域的入口处，同时注意旁边的水井，从水井下去可以来到地洞中，从而收集木灵并且击破第三只大蜘蛛。继续往左前进，爬上梯子出来，到达第一只大蜘蛛那片区域的外沿区域，爬上来后往左后方的区域前进，发现第四只大蜘蛛，将之击破。

此时回城门处，用城门钥匙开门，发现第三个神社。先不要前往天守，而是往右转顺着小路一路向下，可以发现第五只大蜘蛛，同时得以打开反锁的门回到城壁外沿区域。将大蜘蛛消灭后

回头，一路前往天守，当心路上的轮入道。在天守门口先不要进去，去天守左边可以消灭最后一只大蜘蛛。进入天守屋内后要小心盘踞在天花板上的蜘蛛突然落

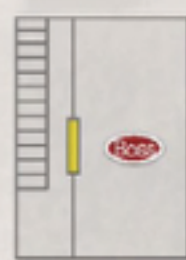
下袭击玩家，1层中间的房间暂时被反锁着，需要从2层中央跳下才行。这里有第四个神社，在3层会遇见BOSS。



天守 (2F)



天守 (3F)



信贵山城



BOSS战

女郎蜘蛛

很简单的BOSS，注意避开正面不要被其吐出的蜘蛛丝命中，否则行动速度变得迟缓会相当危险。只需要不停绕背攻击其发光的腹部（弱点）即可，不过要注

意有时BOSS会用腿部包住腹部进入防御模式，此时要特别当心其回转攻击，耐心回避伺机蹭刀就行，BOSS并没有什么特别的杀招，低血量时也没有明显的技能强化。



主线任务7

潜然落雪

本关的地形非常复杂，初次进入本关的玩家会转得晕头转向，不过大致上，本关的核心流程都是“发现挡路的巨大冰块→消灭附近的薄冰蝶→打碎冰块打开通路”，不过本关诸如独眼鬼、巨僧之类的强敌不少，玩家需要做好充分准备。

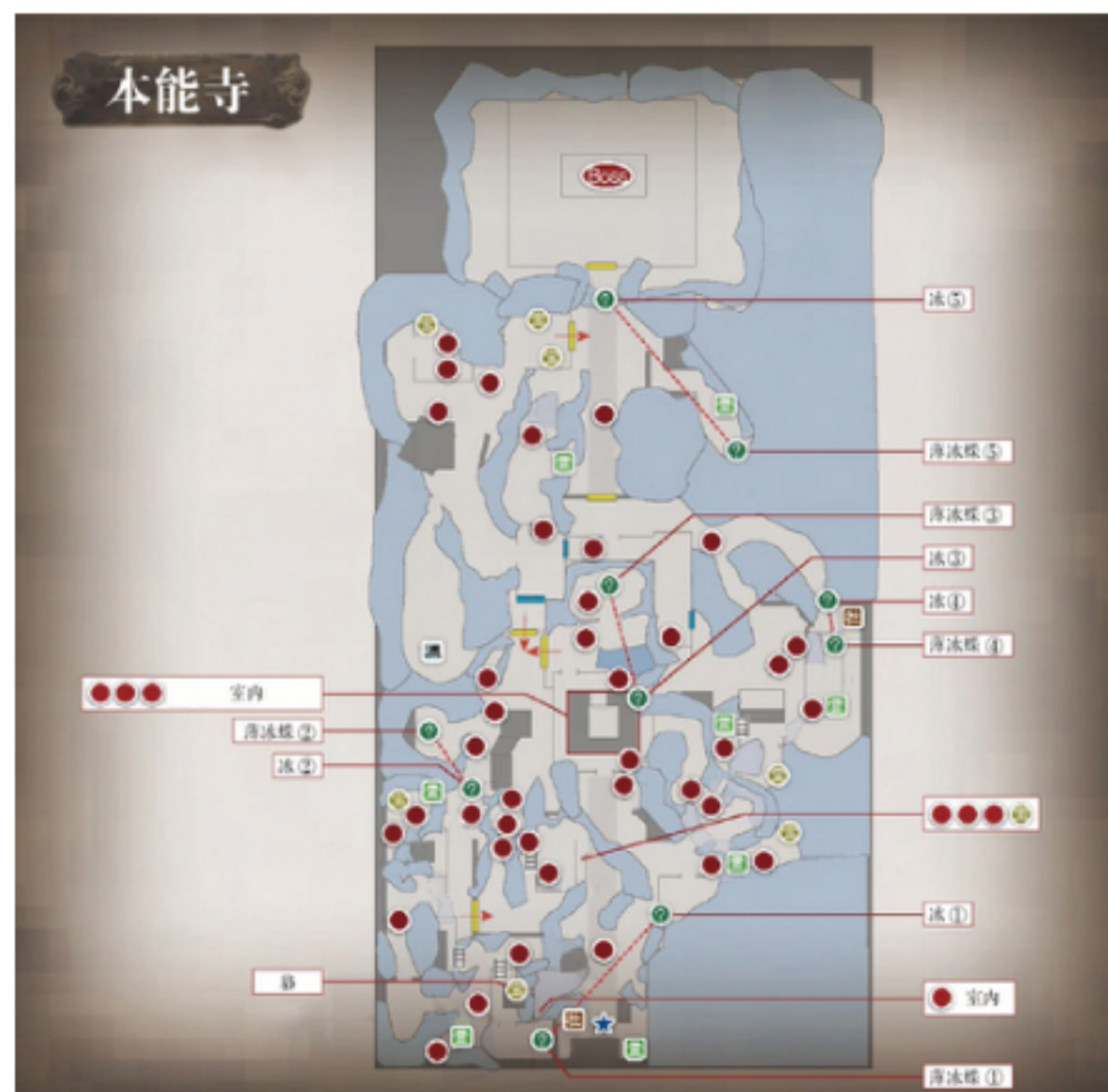
从初始点前进几步很快就能发现第一块巨大冰块，在没有消灭附近的薄冰蝶之前我们是不能破坏冰块的，只能先去左边的通路，进入破屋内上到屋顶，从另一边的梯子下来，来到被反锁的门前右转继续前进，常世中会出现水属性巨僧，击破后记得调查一下右边的角落里，可以发现第二个神社，不要错过了。继续前

进来到一处有水井和两扇门的地方，不过两扇门目前都反锁着无法前进，只能先往左前进（注意精华妖鬼的偷袭）。下来发现冰块2，薄冰蝶2就在冰块2的旁边，打掉后便可破坏冰块继续前进，来到一处岔路口，往左可以打开之前出现的第一道被反锁的门，这里是回初始地区的捷径，往右则是继续前进。一路前进会发现一只一反木棉，将之消灭后左转前进，在一个岔路口会看到左右各有一个梯子，从右边的梯子上到屋顶，再转到另一侧跳下就可以发现薄冰蝶1，将之消灭，另外这里依然要注意埋伏在屋中的精华妖鬼的袭击。



回到初始地点，打碎初始地点附近的冰块1，继续前进，在岔路处往左来到一座大殿处，这里中央的常世会出现水属性巨僧，房间右上角有冰块3挡路，从左上角的出口出去可以看到薄冰蝶3，消灭之，同时还能打开反锁的门，通往之前有水井的地方。这里一路前行的话可以看到一只独眼鬼，打倒后往右走便能到达第三个神社，在稍前位置的一间破屋边可以找到往上的楼梯，爬上屋顶后能从屋顶前往薄冰蝶4的位置，消灭薄冰蝶4后附近

第三个神社旁边的冰块4也可以打碎了，这块冰块不是攻略必须的，但打碎后，第三个神社通往BOSS的路线就是最短的BOSS路线了。在第三个神社处打碎冰块，然后一路前进走到头，打开右手边的门后就能看到通往BOSS的大门，不过门后依然被冰块5挡路，薄冰蝶5就在右后方区域，消灭即可。BOSS大门左边的门处于反锁状态，需要从旁边的道路绕一圈过去才能打开，中途的岔路中还能发现温泉。



BOSS战

雪女

这个BOSS战斗场地上有不少掉落的远程武器弹药，其实已经暗示了玩家需要利用远程武器来对付她。因为BOSS行动并不敏捷，也不会做很明显的回避行动，所以使用远程武器可以轻松命中她。和BOSS保持足够距离的情况下可以无视BOSS的吹雪和周身360度冰柱攻击，只要注意回避BOSS投出的薙刀即可

（这招虽然可以防御，但由于是多段攻击所以很容易被破防和伤血）。远程的冰箭攻击可以完全防御所以也不用紧张。BOSS在一定血量以下会进入第二阶段，增加一招不可防御的突进近身刺击，不过这招使用前有明显的准备动作，而且突进距离有限，只要和其拉开足够距离就不会被击中，还可以利用BOSS突进后的硬直加以反击。



主线任务8

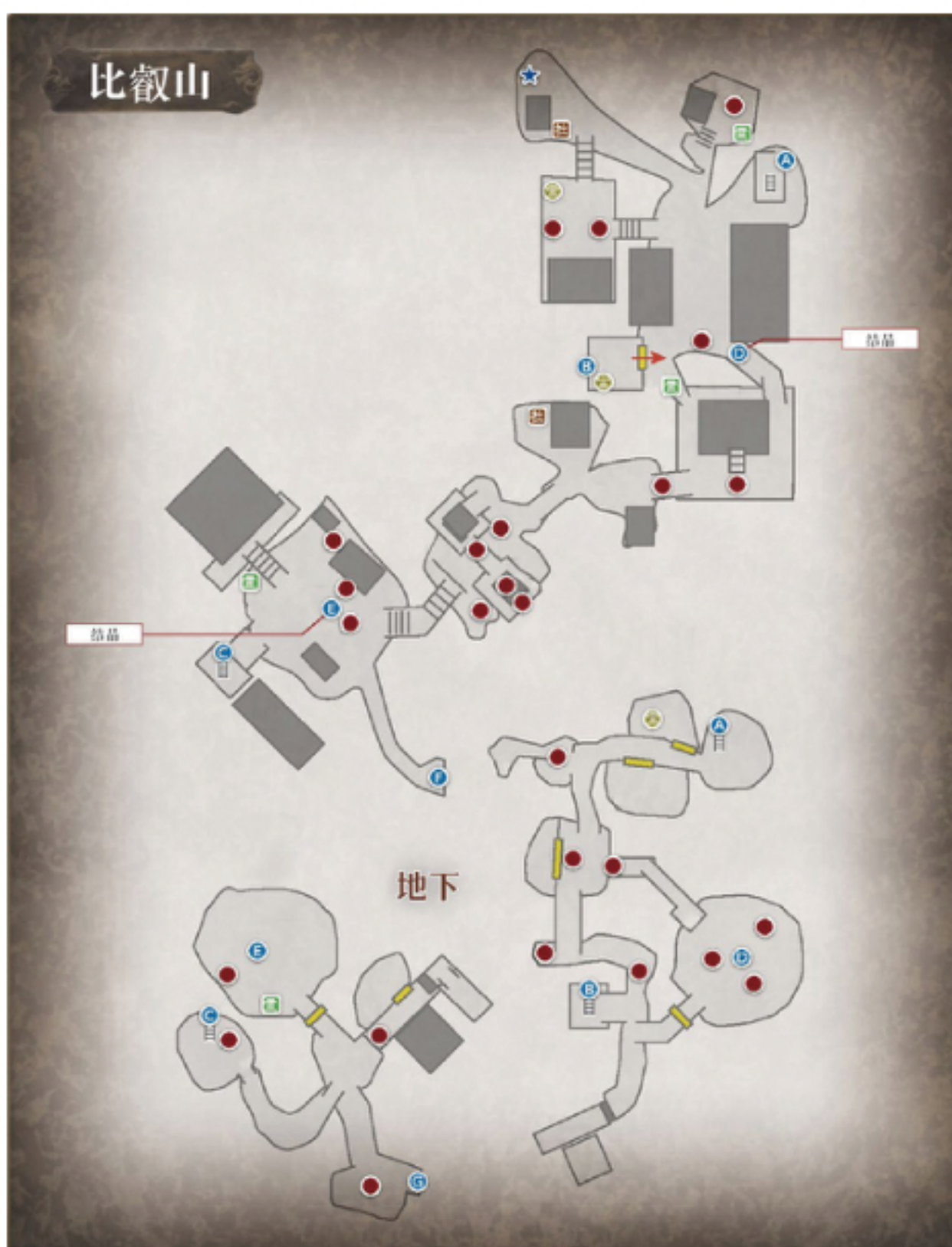
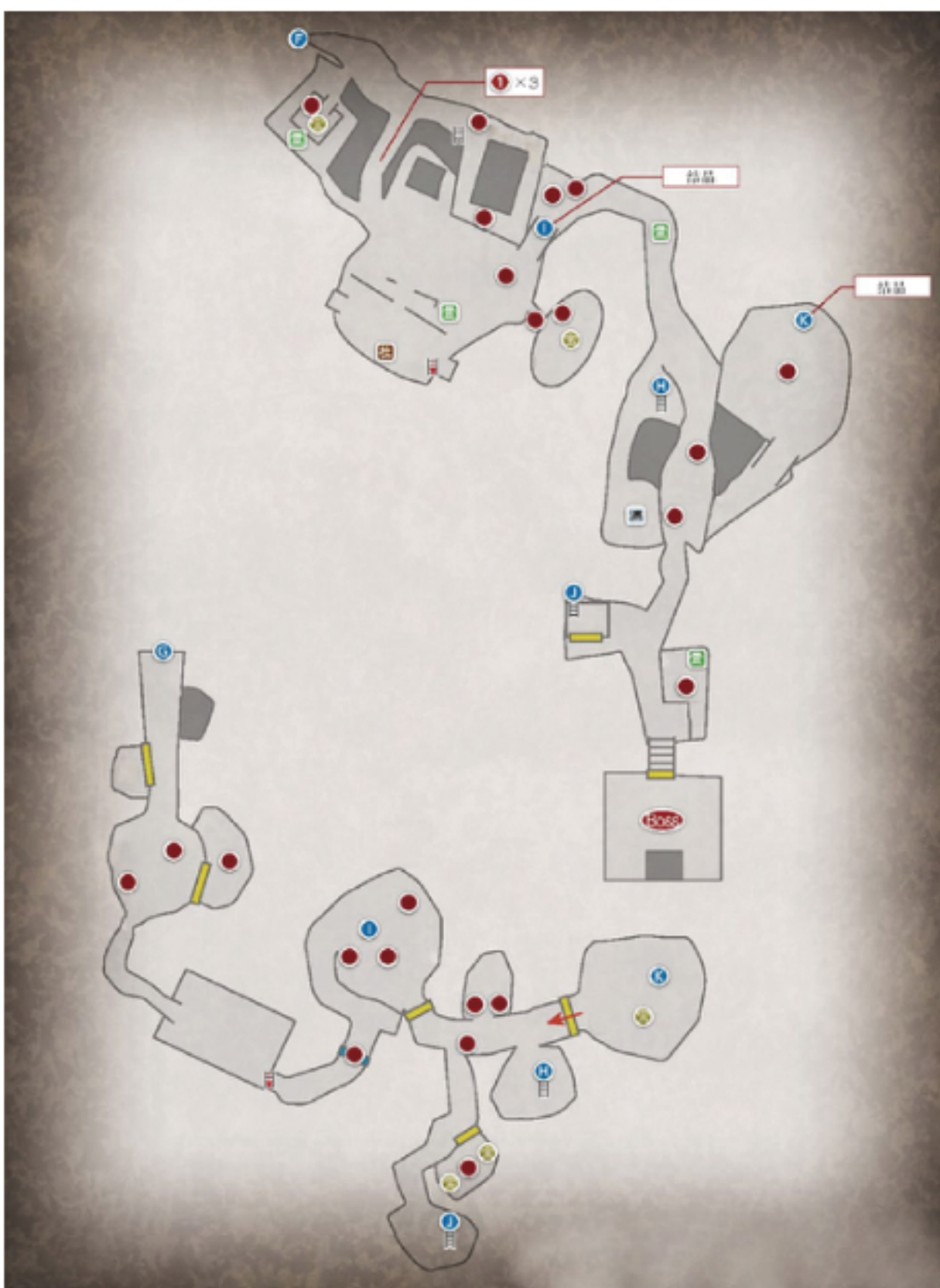
比叻山的魔物

本关地图主要可以分为地上和地下两部分，不过地下区域大多都是收集道具为主，因此本关总体流程相对较为单一。从起始神社上来一路前进，在黄色结晶处会有独眼鬼挡路，在黄色结晶未破坏前，周围的敌人会不断回复体力，因此优先打碎黄色结晶即可。打碎黄色结晶后会出现一个掉落到地下的洞口，从这里或者结晶左侧区域的梯子都可以下到地下区域1，不过要注意从结晶下方洞口掉下去的话会陷入敌

方阴阳师的包围，如果没有做好准备的话很容易陷入苦战。探索完地下区域1后可以从另外一侧（结晶右侧区域被反锁的小屋中）上来并打开反锁的门（地下有泥墙）。不去地下区域1的话则可继续前进，直到看到第二个神社。下一个路口的常世中有独眼鬼挡路，突破后可以看到第二处黄色结晶，这里有强敌雷属性的巨僧，先用远程武器清理掉其周围的杂兵比较好。同样打碎黄色结晶后会出现掉下去的洞，这个洞和附

近的梯子都可以下到地下区域2，地下区域2很大，甚至一直连通到BOSS前的区域。这里可以选择走地上或地下，走地上的话从面向黄色结晶处左转的路口继续前进，一路来到第三处神社，并且看到第三处黄色结晶，打倒这里的守敌一目鬼之后，同样可以继续前进或是进入地下区域，之后进入一条向上的山道，这里一侧是温泉，另一侧可以看到一只

夜枭，夜枭旁边还有第四处黄色结晶。夜枭并非破关必须，不过击倒夜枭的话会有一个奖杯，具体打法和之前一样。打倒夜枭后从夜枭所在区域的洞窟跳下去，可以打开地下区域中被反锁的门，无视夜枭继续前进的话就能进入BOSS所在区域了，BOSS前和温泉前各有一处通向地下的楼梯。



BOSS战

白虎

和夜枭的类型相似，因此应对策略也差不多，BOSS会频繁地使用突进和爪击，玩家需要保持距离，始终使自身处在BOSS的爪击攻击不到的距离，引诱其使用突进或是光炮攻击，利用其出招后的间隙从侧面攻击头部，注意尽量躲开它

跳起后的火弹攻击以及360度的回旋攻击即可。另外不同于夜枭的是，白虎的光炮会左右来回扫射，所以并不要以为躲过了一发就万事大吉。



主线任务9

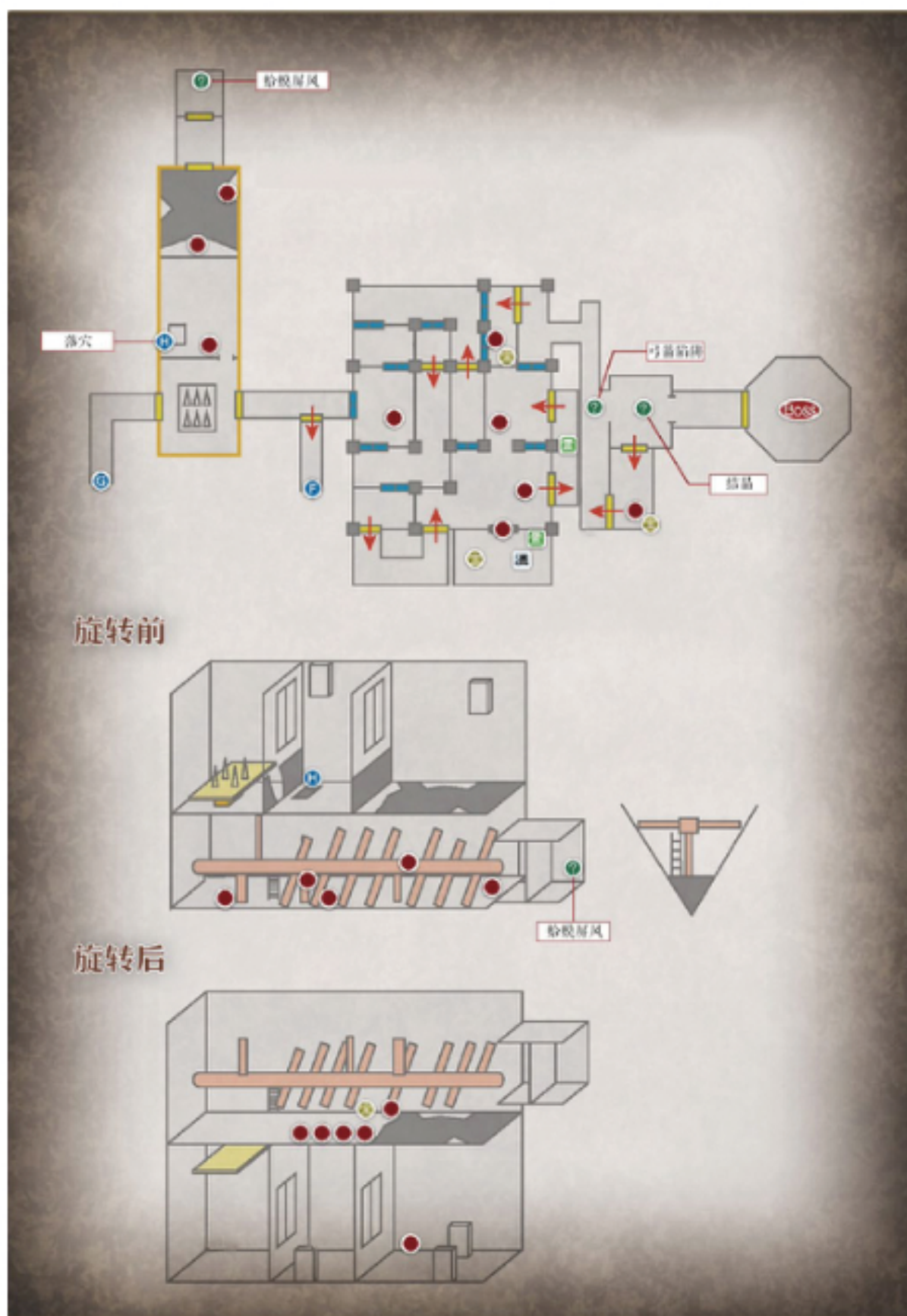
横越伊贺

本关是危机四伏的伊贺忍者屋，旋转房间和大量单向门墙壁的设计造就了本作最有特色的关卡。首先从初始神社一路杀入，不过转了一圈之后发现找不到出路了，来到服部半藏所在的房间，在服部半藏的提示下，发现某处墙壁前有螺旋状痕迹，有此标记即为可旋转的单向墙，在墙壁前按○键即可移动到墙壁另一侧（如果有标记但不能移动的话就说明只能从对面移动过来），上楼来到2层，到下一个房间，注意忍者的袭击。不要下楼而是左转出来，走左侧（右侧有落穴），击倒精英妖鬼后继续前进来到下一个房间，右上角有落穴注意不要掉下去了，走左手边的楼梯下楼。下楼后有忍者妖鬼拦路，击倒后走正面的单向墙，之后打碎面前的纸门来到下一个房间（不要走左手边的单向墙），会出现一块巨大的结晶，打碎之。走出房间来到庭院中，打开左侧反锁的门可以回到初始神社，贴着右侧往上，最后可以来到第二个神社，

庭院中的巨大结晶不影响主线攻关（主要是木灵收集），暂且无视。这里一路上有不少忍者伏击玩家，一定要小心。在第二个神社处走左边（面向神社方向）可以来到旋转房间。

进入旋转房间后先从上方落下到木质横梁上，之后一路来到尽头的房间中，打碎蛤蟆屏风即可触发机关，之后前面房间会以木质横梁为轴上下颠倒过来，天花板变成了地面。翻转之后在离开时就要小心天花板上落的钉板了。之后可以通往最后一个布满了单向墙的区域，同时打开岔路反锁的门，也可以通向第二个神社处。

到达最后的区域后，进门先干掉妖鬼忍者，之后右转打碎一连串可破坏的纸门，走面前的单向墙，继续前进，从下一个单向墙出来，右转可发现泥墙，后面有温泉。干掉泥墙对面房间的忍者，再打碎右上角的纸门后可来到一处有巨大结晶的房间，后面就是BOSS了。



BOSS战

大蛤蟆

BOSS的长枪攻击范围很大，其中长枪三连击如果前两招都防御的话，那么最后一招应尽量回避以防精力被耗尽。BOSS在一定血量以下后会频繁地扔炸弹，投技（舌头卷人）也相当讨厌，

这场战斗BOSS的背后是相对安全的区域，尽量保持在背后输出吧。要注意的就是BOSS的跳跃落下攻击的范围比BOSS本身的体型要大，因此看到其跳起尽量远离，落下攻击后的硬直也是攻击的机会。



主线任务10

对彼岸的思念

从初始神社顺着山路一路向下很快就能发现岔路，走左边上坡是最近的路，右边区域虽然有第二个神社，但主要是收集木灵为主，暂时无法继续前进。从左边上坡来到一处民家前，干掉妖鬼后推动巨石，压死下面三只敷次郎后，从敷次郎位置左转，继续一路沿着河流前进。发现第二处巨石，推动巨石可以压死下面一堆小海坊主。来到一处民家前

干掉轮入道，继续向前上坡来到高处的话可以推倒树木搭起捷径通往第二处神社，如果左转则可以来到下一个区域清泷寺。

来到清泷寺后，左边通往BOSS的门被锁着，只能先从右边的门出去，可以发现第三处神社，从神社右侧的山道向上，消灭数只妖鬼后沿着一条小路来到一座塔楼上拿到清泷寺钥匙。而神社最右侧的寺庙门口由强敌乌

鸦天狗把守着，将之打败后有宝箱和木灵可以获得。回到之前被锁住的门，用清泷寺钥匙开门后，击败出现的重装骸武者，即可挑战BOSS。



BOSS战

鬼女

同样保持在其背后输出即可，BOSS的双爪插地攻击和跳起落下攻击的攻击判定范围都集中在身体正面，因此只要始终保持在其背后就没有任何威胁。不过要注意其跳起后会在空中改变身体的朝向，因此看到BOSS跳起不要着急，确定其朝向后再进行回避动作。BOSS的喷火射程很远，如果位置恰好不方便转移

到其侧面或是身后的话那就尽量远离。BOSS在血量低于50%时会追加一招乱舞，保险起见不要贪刀，尽量在其出招后的硬直期间进行攻击吧。同时还要小心BOSS会满地放常世，一旦出现这种状况尽量先消除掉常世再应付BOSS。

之后的主线任务“背负之人”是一段纯剧情，看完后便可前往江户进行下一步主线任务。



主线任务11

秽土之城

本关同样有不少巨大结晶，会强化周围的敌人，将结晶破坏后可以解除强化效果。如果结晶周围有被控制的德川军士兵，破坏结晶后也可以解除他们的控制。本关首先是从地下的排泄物处理场开始探索，不仅地形复杂而且在这片区域很容易被附加“恶臭”状态，导致使用回复药效果下降而且还会出现大硬直。新敌人泥田坊的应付方法和小海坊主差不多，抓住其攻击后弱点暴露的间隙将之击破。从初始神社一路直行的话会碰到反锁的门，只能先向左来到对岸，破坏巨大结

晶，继续前进来到一处空间较大的房间，房间门口往右可以打开反锁的门回到初始神社。常世中会出现精华妖鬼，这里走右边开门，上楼梯，在一扇门后发现NPC“喜欢粪便的龙之进”，交给他30个粪球后他会打开通往天守的捷径，这样可以直接绕过本多忠胜这场BOSS战。交给他达到一定数量的粪球之后可以获得一个奖杯，具体参见奖杯篇。

粪球不足的话只能继续前进，发现第二个神社后来到江户城内，这里基本是一本道，路上有不少被控制的德川军士兵，打

碎他们附近的巨大结晶即可。在天守门口会有和本多忠胜的BOSS战。进入天守之后路线就简单很多了，1层和2层都有巨大结晶，破坏后可以解救被控制

的德川军士兵，因此并不需要将敌人一个个全部消灭，3层需要仔细搜索发现泥墙，后面有本关第三个神社，记录后前往4层就会进入与阿胜的BOSS战。





BOSS战

本多忠胜

并不需要攻击 BOSS 本体，只需要打碎场面上三块水晶战斗

就自动结束了。如果之前提供了龙之进足够的粪球让其打开捷径的话，可以直接跳过本场战斗。



BOSS战

阿胜

BOSS 的行动十分敏捷，始终保持距离无视 BOSS 的近战攻击（被靠近之后很可能会中其投技），暗器投掷直接防御即可，记得尽量不要被逼入到角落中。惟一要当心的就是其高速突进蓄力斩了，回避掉突进攻击后，利用硬直进行输出。阿胜在一定血

量以下后会释放守护灵强化自身，在守护灵强化状态下突进攻击会变成三段，其中第三段攻击为跳起后的落下攻击。看到阿胜跳起后不要过早回避，否则可能会正好回避到其攻击落点上。阿胜在精力耗尽之后会解除强化状态，只要有耐心，这个 BOSS 并不难对付。



主线任务12

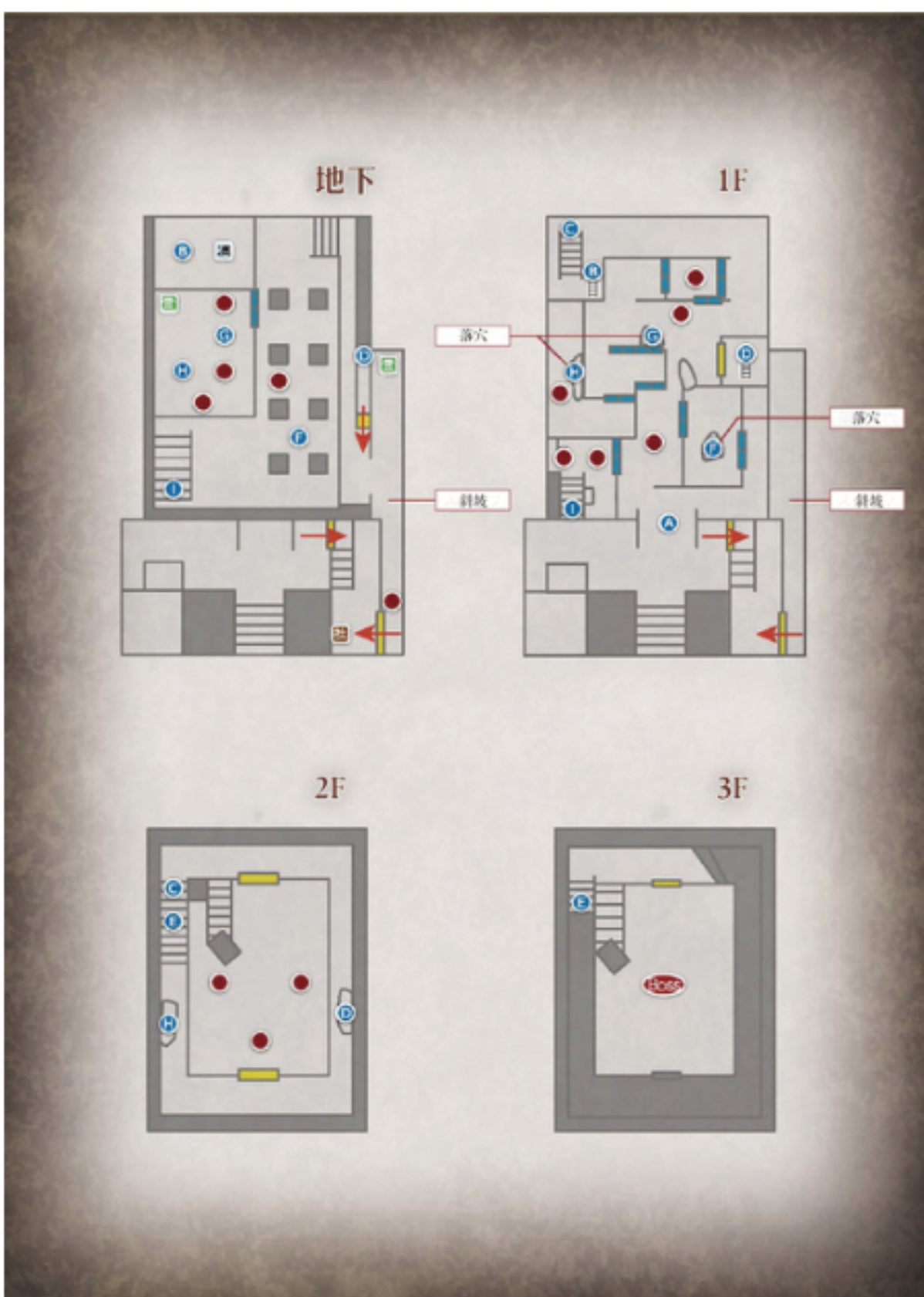
不死之焰

本关的地图也是相当复杂，起始神社处的门被反锁，先走左边进入伏见城内，敌人不算太强，但城里到处都是燃烧的火焰，一不小心碰到就会无谓的伤血，不过城里有许多水桶，破坏之后可以给自己附加“湿身”的效果，短时间内不受火焰伤害，可以利用这个效果强行通过一些被火焰封锁的区域。走到头后右转，会发现右边有两条并行的岔路，一条会直接回到初始神社附近被反锁的门处，可以打开反锁的门，另一条则通向下个区域。下个区域敌人更多，还有不少远程敌人在屋顶狙击玩家。走右边贴墙会发现泥墙，后面可以找到一个木

灵。不想探索太多的话就直接中路强行突破，干掉桥上的轮入道后发现第二个神社。神社前有两扇门，左边可以进入，右边被反锁，右边区域可以拿到仓库钥匙。从



伏见城



BOSS战

杂贺孙一

BOSS 一进入战斗必然会使用火枪射击，需要立刻横向回避躲开。战斗中他也会频繁使用火枪射击，对精力伤害不高可以尽量防御。其近战攻击很好回避。飞到空中扔炸弹时是攻击的机会（不过要小心其飞行状态下会使用投技），只要BOSS处于飞行状态下，一旦受到攻击马上会精力耗尽落地，且处于可以追击的状态，所以装备手里剑之类的忍术道具在这战会有奇效。另外要

注意有时候BOSS飞到空中后会瞬移到场地另一侧，此时玩家会失去对其的锁定，需要立刻转动镜头找到BOSS所在位置。其血量低于一定以下时会召唤守护灵，其守护灵的攻击方式是正面放出一道风属性冲击波，由于攻击准备动作很长，所以也可以抓住机会从侧面或者背后上前对其进行输出。另外本场战斗中场地上有许多火焰，在移动或是回避时小心不要进入火中导致无谓的伤血。



主线任务13

关原

第一个 BOSS 大谷吉继的位置离初始神社很近，沿路前进，走左边上山坡，再过桥后很快就能找到。击破大谷后，大谷本阵前一扇之前被 NPC 小兵堵住的门就可以通过了，下坡后有分岔路，走右边可以打开通往初始神社的捷径，走左边过桥则来到下一区域。

这一区域的场景可谓忠实再现了历史上关原之战中的大雾弥漫，场地左侧在栅栏后布满了敌方的火枪兵，在大雾的干扰下玩

家根本无法准确把握敌人的数量和布置，贸然前进只会被火枪打成筛子。这里建议的行进路线是过桥后紧贴着区域左侧边界慢慢前进，绕过一座建筑物后可以发现第二个神社，之后前面的一片区域会不断有大炮炸弹落下，尽快跑步通过。看到河流后立刻下河，左转跑到底，可以发现第三个神社，记录后回头慢慢探索。发现有上岸的地方后上岸，过桥继续左转，便可以到达 BOSS 所在地。



BOSS战

大谷吉继

这个 BOSS 整体实力不强，高速突进攻击是其主要威胁招式，由于这招起手很快，所以整场战斗应尽量保持防御状态，伺机利用 BOSS 出招的间隙进行输出。同样 BOSS 的血量在一定以

下后会以切腹姿势对自身进行强化，不过强化后并没有很明显的加强，依然是防御好突进攻击后慢慢打就行。同时进行切腹强化的动作本身就有巨大破绽，正好可以上前输出一波。同样将其精力削尽就能解除其强化状态。



BOSS战

岛左近

BOSS 使用长枪因而攻击距离比较远，同时会频繁使用下段的扫腿攻击十分讨厌。由于其扫腿攻击是顺时针方向回旋，因而玩家可以始终保持逆时针方向跟他绕，在出招后从背后输出 BOSS，不过看到其进入上段架势要小心周身带风的龙卷攻击。同样，在血量低于一定程度后岛

左近会召唤守护灵强化自身，强化后的岛左近攻击会附加雷属性，同时增加了光炮攻击和雷属性地面突刺这两种威力十足的新招。保险起见，在他进入强化状态后就尽量少出手，在其精力所剩不多时一口气输出削空其精力，精力耗尽的岛左近同样会自动解除强化。



主线任务14

逢魔之原

本关的地图很小，主要目标是摧毁三块巨大的红色结晶，从初始神社出发后，先小心击破附近的敌人，再和天海对话，获得摧毁结晶的重要道具（不要忘了）。基本上三块结晶的位置都一目了然，按照顺时针的顺序逐一摧毁即可。在摧毁结晶之后，结晶周围的红色常

世会变成黄色常世，站在其中会给玩家回复守护灵计量表。同时破坏结晶还会引起中央大坑里的 BOSS 巨大骷髅的注意，BOSS 会使用光弹攻击玩家，要及时避开。第二个神社在初始地点过桥后的正对面，顺时针绕过中央大坑即可发现，不要错过了。这关要注意在没有摧毁

结晶之前，结晶附近的血刀冢中的尸狂会主动出来攻击玩家，而且能

力比普通尸狂要强很多，需要小心应付。

BOSS战

巨大骷髅

看起来气势十足实则打法简单无比，如果事先已经把三处红色水晶全部破坏，那么场地内的红色常世全部都会变成可以强化并回复守护灵精华计量槽的黄色常世。一开始在周围的高台上全力攻击巨大骷髅的双手，或是下到场地中央攻击其双脚，只要破坏任意一只手或脚部的黄色灵石，那么巨大骷髅就会瘫痪一段时间，头部会落在场地旁边的高台上，只要冲过去开九十九武器全力输出头部即可。双手双脚的4处灵石全部被破坏后，最初被破坏的灵石又会重生，重复如此循环即

可。在高台上攻击手部时注意躲开 BOSS 双手砸地以及紫色光弹，如果 BOSS 口吐紫色光炮扫射则防御更加稳妥些。在下层攻击脚部时，BOSS 则会使用踩地、跳起下砸和尾巴回旋。前两招都很好躲，只有甩尾回旋不太好回避，只能尽量不要贪刀，保持一定距离且看到 BOSS 进入准备动作后就往高台上跑。场地上的杂鱼基本可以无视，不过在没有进入九十九武器的状态下，最好还是打一下鬼火给自己上属性附魔，毕竟 BOSS 对全属性都是弱点，上了属性附魔后能大幅度提高输出。



主线任务15

不净灵山

从初始点一路直行，左转，出洞窟。洞窟出口的附近有一个宝箱的房间里有两处架了一半的梯子，这两个梯子都是到后面打开捷径用的。出洞后继续直行，沿着上坡路向上可以发现出去的道路以及第二个神社，神社旁也能看到捷径梯子，不过现在还上不去。继续前进，从梯子下去会发现强敌乌鸦天狗挡路，战斗的时候小心不要被它打落悬崖导致摔死。在乌鸦天狗处有两条岔路，一条是沿着山道向下，可以发现一处有水井的屋子，这里有木灵可供收集，一条是继续前进，中途右侧的岔路可以打开到第二个神社处的捷径。从初始点到这一

段路会有大量的野武士成群结队，一不小心就会引来多个敌人，因此要小心前进。下来会来到一处新的洞窟中，无论是直行还是上坡都可以从这一区域离开，不过走上坡可以打开回到初始区域的捷径梯子（捷径梯子旁边有轮入道把守），从下面直行的话要小心埋着的地雷。突破这里之后又会有乌鸦天狗拦路，继续前进来到一片竹林中，走左边的岔路一直到尽头处跳下可以来到一间有温泉，右边的岔路一路前进会发现一间小屋，进屋后当心妖鬼的伏击，另一边门出来后右手处有第三个神社不要错过。从神社处的阶梯一路向下发现一座吊桥，

如果之前是走了温泉那条路，那么从另一侧顺路前进也能回到这里。通过吊桥后来到的下一片区域有大量野武士和忍者，稍不小心就有可能陷入被大批敌人围攻的困境之中，建议不要恋战，强

行突破此地，一路向左前方前进可以发现一个洞窟，里面有第四个神社，迅速记录重置敌人。从神社的洞窟出来上左手边的阶梯，一路到底就是 BOSS 所在地了。



伊吹山



BOSS战

石田三成

只要一进入战斗场地 BOSS 必然会使用 4 连冲击波，不过由于地形高低差的关系，即使不回避也基本不会吃到这一招。BOSS 的招式比较大开大合，召唤守护灵强化后的连续冲击波颇有威胁。冲击波之后有几率会有落石砸下，不过攻击判定比较小基本不会被命中。靠近后引诱其使用连续斩

击时可以从背后对其输出。BOSS 收刀入鞘后会使用居合或是回旋斩，守护灵强化状态下还有几率进行进一步强化。不过和之前 BOSS 相同，只需要将其精力削尽就能解除其守护灵强化状态。BOSS 跳起后的下落突进投技有一定威胁，必须回避。同时其将刀插入地上后还会放出常世，不放心的话就先消除常世吧。



主线任务16

佐和山的武士

本关的地图可谓整部作品最麻烦的地图之一。要收集本关内的全部木灵等要素需要花费大量时间，因篇幅有限这里就只介绍前往 BOSS 的最短路线了，关于各种要素收集各位可以参看地图。从起始点出发后按照右→左→右→左→左→右的顺序来到第一个鬼火生成机处，周围有落穴会掉

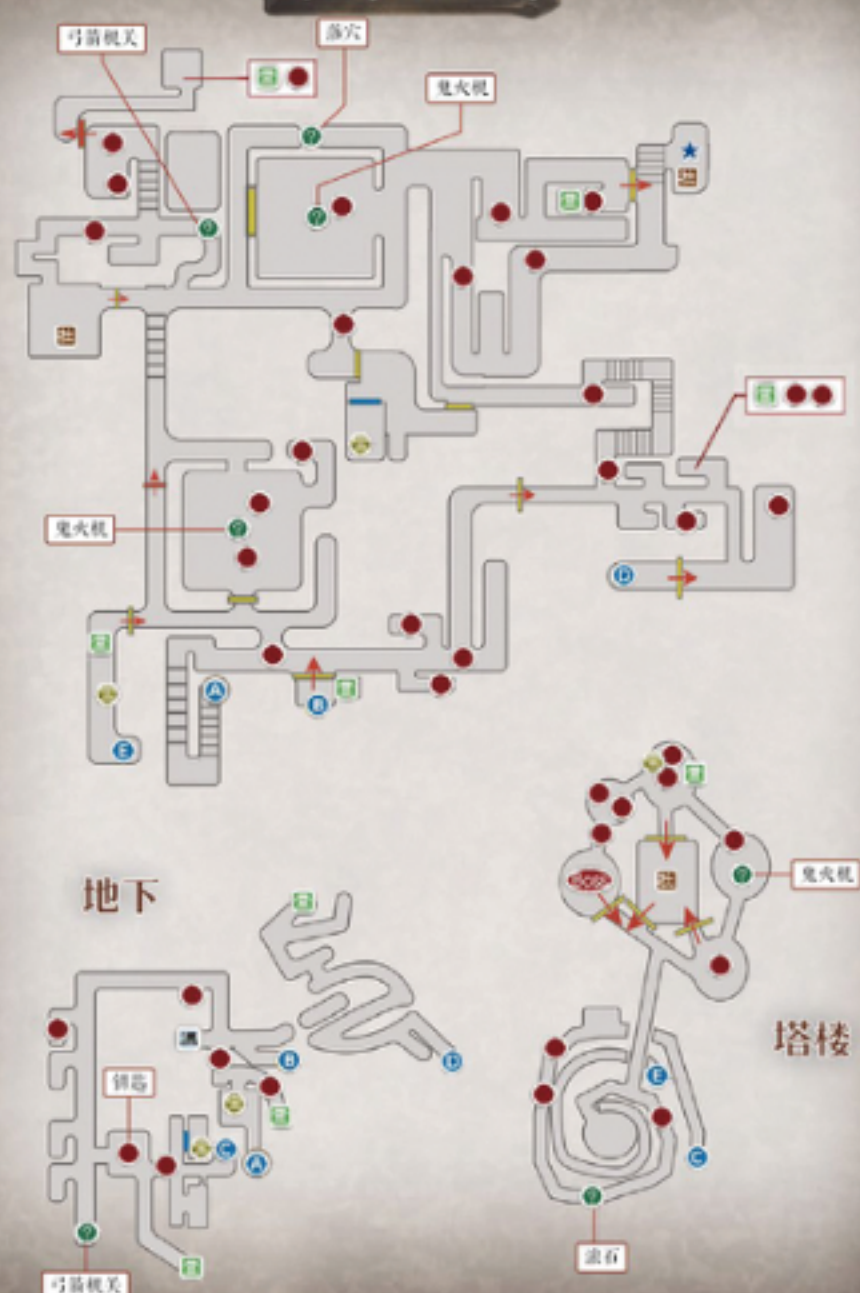
到下层，要小心。从右侧的通路向前会发现第二个神社位于被反锁的门后。在前面通路左转进入岔路就可以转到被反锁的门后面。开门，记录，之后以面朝神社的方向左转，可以到达第二个鬼火生成机处，击破敌人从中央穿过，到下一个路口右转，下楼来到佐和山地下。稍微前进几步，右转

有木灵，左转则能找到温泉。一路直行到头，左转沿着路走到底可以来到一处大厅中，中途要小心轮入道和暗箭机关。击破大厅里的敌人可以获得看守钥匙，就能打开之前那些打不开的牢门了。继续前行上楼可以来到一处螺旋阶梯，中途要当心上方滚下的巨石，一旦被砸中基本就是死路一

条。在螺旋阶梯到达最高处前的一个岔路右转可以来到一处由数个圆形房间构成的区域，这里可以发现第三个神社，同时需要逐个房间清理敌人以及鬼火生成机，在最后一个房间会发现通向 BOSS 的阶梯。



佐和山城



BOSS战

漆黑武士

BOSS 最初会使用大斧，主要招式有纵斩、横斩、连续斩和回转斩等，由于招式与招式之间间隙很大，所以和其保持距离，在他出招结束后上去攻击即可，注意横斩时在其侧面也会被攻击到，一定要防御或是保持在其背后。BOSS 在召唤守护灵后会使用

一招跳跃刺击，跳跃落点会有一个范围性的爆风伤害，使用这招时一定要拉开距离才会比较安全。BOSS 在一定体力以下时会将其手中的武器换成刀，攻击距离变短但是攻速变快，之后一段时间又会切换为斧，保险起见在其换成刀时以回避和防御为主，等换回斧之后再继续进行攻击。



主线任务17

魔王耀变

本关地图十分简单，可谓是一目了然的一本道关卡，玩家需要和服部半藏、阿胜两位 NPC 一起一路杀过去即可，不过路上的敌人也是异常凶悍，乌鸦天狗、独眼鬼、巨僧等强敌都是成群结队出现的，多依靠 NPC 来吸引敌人火力吧。万一 NPC 倒地了也要尽快去营救。通往天守的路一踏上去就会不断崩塌，应尽早

跑到对面否则是会摔死的。进入天守之后和两位 NPC 分开，剩下的战斗就要靠自己了，首先要先去周围 4 个点击破怨灵鬼、飞缘魔、夜泉和女郎蜘蛛这 4 个小 BOSS，之后可以乘坐电梯前往上层（天守下层的泥墙后面有温泉不要漏了），接下来就是信长→凯瑞→八岐大蛇的 BOSS 三连战了。



安土城



BOSS战

织田信长

本作的织田信长设计得可谓异常时髦，会使用火、水、土、风、雷全部五属性技能。基本行动模式是“近战攻击→一定时间后进行某一属性强化并使用该属性的特殊技能→近战攻击”的循环，BOSS的太刀技能主要有斩击和刺击。进入火属性强化后会使用火属性回转斩和跳跃突刺斩，后者威胁较大，看到信长跳起瞬移后立刻回避以防止被脚下的突刺命中。冰属性强化是放出冰弹，防御即可。风属性强化是向四周连续发出冲击波，看准回避即可，躲不开的话防御也无妨。土属性强化是在地面设置多个会

爆炸的紫色区域，利用区域之间的空隙躲开。雷属性强化是在威廉的头上释放落雷，保持回避即可。整场战斗的思路就是在BOSS处于属性强化时专心防御或是回避，恢复普通状态后再靠近输出即可，信长的近战攻击范围不大。另外这场BOSS战并不需要击败信长，只需要将他的血量打到20%左右就会发生强制剧情结束战斗。

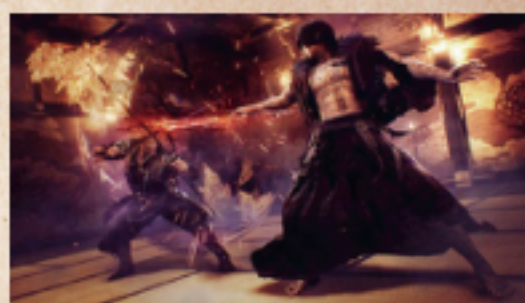


BOSS战

爱德华·凯瑞

BOSS招式不少，但几招远程投掷系的攻击准备动作都很明显，要注意的是他会释放守护灵噬身蛇从玩家脚下钻出来攻击，此时玩家脚下会有一个魔法阵，看到这个标志就要立刻躲开。近身攻击多以投技为主，注意和他保持距离，在其做出投技的动作之后上前输出伤害。有时候

BOSS会瞬移到我方背后再突然发动投技或是突刺，由于瞬移时会丢失对目标的锁定所以威胁比较大，看到其身影消失也要立刻回避离开。



BOSS战

八岐大蛇

虽然这场BOSS战看起来气势十足，但整个战斗流程还是比较简单的。BOSS总共8个头，每个头各带一种属性，打倒某个头后武器上会附上对应属性。所有头部的攻击招式都差不多，基本就是头部横扫、头部砸地、伸头噬咬以及吐息和各属性光弹等。战斗一开始只要面对一个头，击倒后会出现第2和第3个头，打倒其中之一后，剩余5个头会全部出现，同时两边原本堵路的结晶块碎裂，玩家可以活动的区域扩大到整个安土城顶。BOSS各个头的弱点都是头部，在其使用头部砸地时攻击脑袋的伤害是最高的。不方便攻击脑袋的话，打脖子也是可以的。头部横扫攻击范围很大，回避比较困难还是建

议防御。此时场地上会有结晶块落下，如果引诱BOSS甩头击碎结晶块的话，BOSS的头部会有较大硬直，可以抓住时机攻击。这里要一边回避各种光炮+光弹的攻击，一边逐一清理掉剩下的脑袋，如果没有机会攻击BOSS的头部，也可以趁BOSS用完吐息技能或甩头后冲上前攻击BOSS的脖子，建议先杀雷属性的头（落雷攻击比较讨厌）。当BOSS只剩最后一个脑袋时，下方的血条会显示完全回复，不过不要紧张，其实最大也只是回复到一个脑袋的血量而已。这时剩余的那个头部形状会变化，同时会使用全部属性的攻击，不过并不会给玩家造成什么麻烦，也就是加好Buff一套连招带走而已。

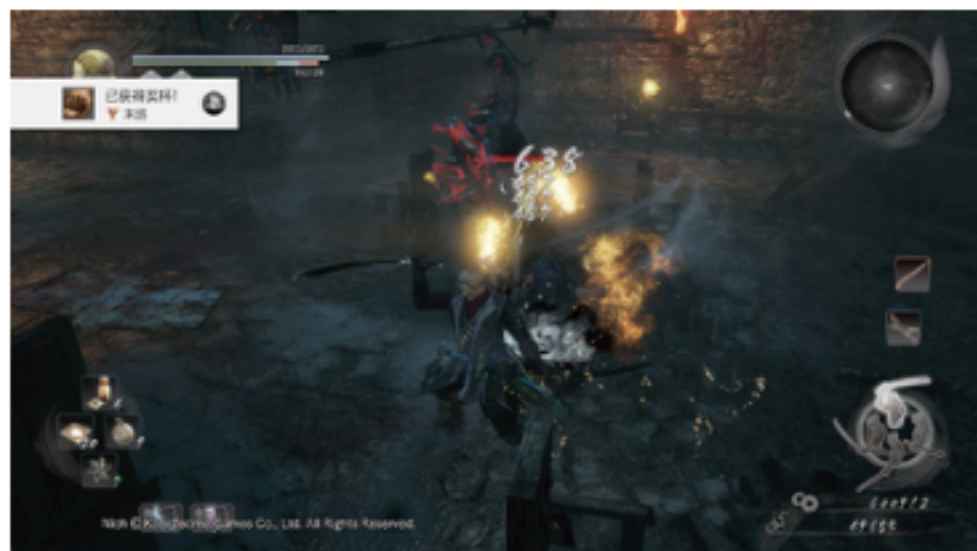


主线任务18

女王之眼

本关的地图和序章一样，只不过行进路线正好反过来，通往最后BOSS的道路也略有改变，因此这里也不再赘述。这里的神社只有回复和记录功能，不能进行能力提升，回复道具也变成了固定20上限的回复药，而不是消耗在日本使用的仙药。在一开始的高塔的地下室中可以看到序章的BOSS刽子手德瑞克，击倒他可以获得一个奖杯。

本关的惟



一难点是BOSS房间前的3只复制人凯瑞，建议在另外两只出来之前先用咒符以及附魔道具速杀一只，否则同时面对3只凯瑞的话胜算很低。击败最后的BOSS百目后就能开启二周目“强者之道”。

BOSS战

百目

百目虽然号称真隐藏最终BOSS，但实力实在有点对不起这个名号（感觉还不如门口那三只复制凯瑞厉害）。BOSS的所有攻击动作速度都不快，引诱其出手然后绕背输出并不难取胜。战斗开始后BOSS并不会移动，而是会召唤几只眼球攻击玩家，此时可以解除BOSS锁定，一面避开眼球的激光一面清理眼球。BOSS在血量低于一定数值后会召唤第二次眼球，此次召唤出眼球后BOSS也会同时行动，不过还是优先清理眼球再对付BOSS。BOSS唯一的杀招是双手

举起召唤出6根尖刺，如果全部命中的话基本会被秒杀，此时专心回避就好。虽然讲了这么多，但是因为BOSS的HP实在不高，开场靠近BOSS一套连击输出接着发动九十九武器，等到九十九结束BOSS也差不多死了，所以大家恐怕基本没什么机会看到BOSS使用杀招吧（笑）。



支线任务全解

本作的支线任务数量很多，完成支线任务不仅有金钱和精华的奖励，还能拿到不少武器道具以及相关制作书，其中部分支线

任务更是影响到木灵的收集，其位置在下面的支线攻略部分中会以截图+箭头的形式标记出来。

九州篇

击退残党 Lv.10

报酬（初次完成）

年轻武士的遗发

缠雷护符 × 4

山贼斧

美浓传太刀双刀

报酬金钱：6700

报酬精华：3160

恶鬼栖息之岛附属支线。玩家需要从BOSS点反向前进，穿过村子来到初始的海边，解决掉躲在房子里面的山贼头目。捷径不能通过，不过场景中的火焰都已经熄灭，根据雷达的指引非常容易就能找到目标。

火之车 Lv.13

报酬（初次完成）

火男面具

火药弹 × 3

灵铁块 × 2

三日月锁镰

报酬金钱：9600

报酬精华：5448

恶鬼栖息之岛附属支线。关卡的敌人配置与主线任务相同，不过玩家的起始点为BOSS房间外的海边。任务目标是进入着火的村子中解决三个轮入道。走左边上坡的捷径便可以进入村子。

丢失者与拾获者 Lv.15

报酬（初次完成）

动作“磕头”

一国长吉之枪

制作书：豪放猛牛之铠

豪放猛牛之铠 膝甲

报酬金钱：7700

报酬精华：2640

黑暗深处附属支线。玩家的初始点为BOSS房外的洞窟，随着雷达的目标指引解决掉一只河童即可完成。

霸王与官兵卫 Lv.18

报酬（初次完成）

守护灵“蛟”

压切长谷部

制作书：压切长谷部

制作书：过往名军师衣裳

报酬金钱：8600

报酬精华：3000

黑暗深处附属支线。玩家从地图中段的神社出发，反向回到第一个洞窟内。需要在这洞窟撑过数波敌人才能完成任务。敌人大多为妖鬼和亡骸武者，难度不大。在坡上上锁的门内还有一只琵琶牧牧，开门的钥匙则在门口血刀冢的身上。

阎干代的请求 Lv.21

报酬（初次完成）

制作书：雷切

召灵蜡烛

上好木材 × 5

报酬金钱：12000

报酬精华：3384

任务要求玩家找到隐藏在地图中的任务物品。任务物品随机出现在地图三个角落中的宝箱里，

分别为场景中央的神庙右侧、神庙左侧通道进入开启石门下落后的柱子旁边、柱子下落后一直左转直到地下迷宫的最深处左侧，三个路径点可以一次跑完，不走回头路。该任务在二周目也是最快的刷钱任务，完成时间很短，任务报酬金钱很高。

西国无双的邀请 Lv.27

报酬（初次完成）

守护灵“雷犬夫妇”

年轻武士的遗发

灵铁块 × 2

报酬金钱：1643

报酬精华：1567

之前试玩版中的真·立花宗茂，以莫名其妙的刚体、空体力条能继续攻击、堂堂正正决胜负

却带条狗成为了《仁王》中最强的新人杀手。战术思路主要是引诱立花出招，前滚躲避居合，转圈躲避雷犬，待立花招式完毕精力条不够三分之一时，上前使用崩解招式打出硬直然后执行处决，实在不行的话就只能日后装备成型再回来碾压了。利用阴阳术封气符能大幅度地降低关卡难度。

中国篇

黄泉守护者 Lv.25

报酬（初次完成）

制作书：黄泉水罐

年轻阴阳师遗发

灵铁碎片 × 6

缠风护符 × 3

报酬金钱：13700

报酬精华：3960

圆形场地中消灭所有的妖魔即可完成。一开始都是单一的敷次郎，没有威胁。倒数第二波为两只妖鬼，最后一波会有一只独眼鬼加一只独眼小僧，将其引开各个击破，防止两只独眼鬼同场加大任务难度。

三柱荒神 Lv.31

报酬（初次完成）

守护灵“玃抚”、“提马鹫”。

年轻忍者的遗发

最高级铁甲片 × 4

报酬金钱：12000

报酬精华：4992

需要消灭三只巨僧才能完成任务，分别位于起始点前方屋内、场景中央上楼梯开门的神庙内、神庙左边进入山洞不停左拐进入最深处（小心落石机关）。该任务还包含4个木灵收集（木灵收集见下图）。



▲去神庙的楼梯回头看。



▲去神庙的楼梯向左看。



▲神庙屋顶。



▲打开墙怪后的道路走到尽头。

火神的勾玉 Lv.34

报酬（初次完成）

上好的玉钢 × 4

良质铁铸块 × 6

良质木材 × 6

报酬金钱：12400

报酬精华：4068

蠢动的银矿附属支线。起始点为主线任务中段的神社，直接前往

BOSS 房间内击败最深处常世中的巨僧，捡起掉落物即可完成任务。

骸桥 Lv.38

报酬（初次完成）

动作“大笑”

制作书：黏液罐

年轻武士的遗发

伏兵队中铠 腿甲

报酬金钱：18100

报酬精华：2408

玩家需要通过桥梁并击杀所有的妖魔。一共有四个部分，每个部分都会有两波敌人，不过威胁不大，小心第三部分和第四部分桥梁上的破洞，防止溺死。最后解决掉一只独眼鬼即可完成任务。

仁王的后裔 Lv.43

报酬（初次完成）

守护灵“火鼠”

振分发广光

制作证书：振分发广光

老练武士的遗发

报酬金钱：16600

报酬精华：7560

海鸣又起附属支线。从起点出来后前往 BOSS 房触发战斗。解决掉数只小海坊主后，再解决掉一只独眼鬼和乌鸦天狗即可完成。

算计之人 Lv.45

报酬（初次完成）

守护灵“绫蝙蝠”

安宅贞宗

制作书：安宅贞宗

制作书：金吾中铠

报酬金钱：18700

报酬精华：4040

进入船内，然后从左边船仓出口离开船，顺着雷达的提示前进，打开红色大门进入洞窟内。调查地上的尸体，然后解决掉两

名忍者和一个妖鬼后即可完成任务。该任务还包含有 3 个木灵收集（木灵收集见下图）。



▲船上二层有个会塌陷的地板。



▲还未进船，观察右边海边。



▲船一侧的桅杆上。

近畿篇

丑女 Lv.42

报酬（初次完成）

老练忍者的遗发

最高级木材 × 3

上好漆 × 3

报酬金钱：15300

报酬精华：6320

玩家打开左边的大门，照着雷达的指引，顺时针在地图中绕一圈即可来到任务目标的房外，进去解决一只一反木棉即可完成任务。

大桥之战 Lv.45

报酬（初次完成）

动作：仁王挺立

修罗战斧

六道轮回之术

灵铁块 × 2

报酬金钱：13200

报酬精华：2040

大桥场景下解决场景中间的血刀尸狂（原型大家应该都能猜到是武藏坊弁庆）。敌人不仅血厚防

高，且以斧子做武器使得其坚韧度很高，打不出硬直。如果不准备要掉落物的话，找机会打入水中即可。

消失的兰奢待 Lv.49

报酬（初次完成）

香木的碎片

不动国行·药研藤四郎

老练阴阳师的遗发

报酬金钱：16400

报酬精华：12596

任务的目标是在地图中随机宝箱发现宝箱怪“貉”，正确的做法是与宝箱怪做出相同的动作即会与玩家成为朋友，拿出身上的道具。不过要完成游戏的全部怪物图鉴，还是需要击杀一只“貉”。有遗漏“貉”的玩家可以选择本章完成。

驱鬼 Lv.52

报酬（初次完成）

老练武士的遗发

赤鬼轻铠 头盔

赤鬼轻铠 臂甲

灵铁碎片 × 6

报酬金钱：18300

报酬精华：9936

一共有三个场景，每个场景都会刷新两波敌人。其中比较麻烦的是第二个场景的两只轮入道同场。最后一个场景玩家需要面对第一关的 BOSS 敌人——怨灵鬼。

泉雄 Lv.56

报酬（初次完成）

夜鸦锁链

制作书：不动国行·药研藤四郎

制作书：招灵蜡烛

报酬金钱：18500

报酬精华：14112

信贵山的蜘蛛附属支线。需要解决掉三名尸狂，顺着雷达的指引很容易就能找到。比较麻烦的是第二名尸狂会与其他妖魔同场，前往第三名尸狂的路上会有一只一反木棉。第三名尸狂躲在房间里面，需要砍掉纸门才能看到。

井伊赤鬼 Lv.58

报酬（初次完成）

守护灵“焰虎”

赤鬼三角枪

除火护身符

最高级铁甲片 × 5

报酬金钱：730

报酬精华：1100

在修行场与井伊直政单挑，千万不要去防御其上段的攻击，耗精非常厉害。推荐在井伊直政出招完毕后，精力不足三分之一时在上前攻击直至气绝，然后进行处决。有阴阳术辅助的话任务没有任何难度。

堕落的阴阳师 Lv.65

报酬（初次完成）

制作书：护摩之灰

年轻阴阳师的遗发 × 2

神篱之木

报酬金钱：22200

报酬精华：14088

比叡山的魔物的附属支线。只需要击毁这张地图上面所有的结晶即可。

消失的卷轴 Lv.67

报酬（初次完成）

制作书：杂贺众轻甲

忍者工具箱

灵铁块 × 2

报酬金钱：24800

报酬精华：14844

比叡山的魔物的附属支线。从 BOSS 房间出发反向前进，路上敌人的配置都变成了人形。到达雷达上指引的地点后，跳入洞中，解决掉出来的独眼鬼即可完成任务。

驱大鬼 Lv.70

报酬 (初次完成)

童子切安纲

怪童大铠 胸甲

太阳神之酒

报酬金钱: 21700

报酬精华: 3068

玩家需要与没有大铁球的怨灵鬼进行战斗, 当 BOSS 血量减少一小段后会有 NPC 坂田金时出来帮助玩家。虽说是 70 级的任务, 但是 BOSS 的血量和攻击非常夸张, 走位稍有不慎便有可能被其秒杀。

东海篇

三个灵魂 Lv.65

报酬 (初次完成)

女面

小辉灵石 × 3

缠土护符 × 3

报酬金钱: 22200

报酬精华: 14088

随着雷达的指引并不能直接进入目标点, 反而会遭遇一只乌

鸦天狗。沿着地图左边走, 上坡向亡骸武者弓箭手的方向, 再向前方土精华妖鬼走去。通过旁边的泥墙, 解决掉一名巨僧后便可以进入目标点的后方。目标是三只独眼小僧, 推荐进去后直接以九十九武器迅速解决, 不然三只独眼鬼出现就不好办了。

枯芒与妖物 Lv.71

报酬 (初次完成)

年轻忍者的遗发

天狗面

灵铁碎片 × 8

报酬金钱: 24000

报酬精华: 6500

三个场景的连续战斗。第一个场景敌人为亡骸武者, 第二个场景敌人是忍者与妖鬼, 第三个场景比较麻烦, 最后一波要面对两名巨僧, 直接用九十九速杀一只, 不要吝啬。

追求更强的火力 Lv.73

报酬 (初次完成)

最高级铁铸块 × 4

除火护身符

报酬金钱: 24600

报酬精华: 7400

报酬精华: 14844

横越伊贺的附属支线。其实就是反向跑一次主线任务, 不过由于地图的特殊性, 反向路需要通过不通的墙壁才能过去, 比较麻烦。

名匠的下落 Lv.79

报酬 (初次完成)

最高级玉钢 × 4

磨刀石 × 2

火男面具 × 2

报酬金钱: 26500

报酬精华: 12388

首先玩家需要完成“对彼岸的思念”, 之后前往锻造铺与小留交谈, 便会触发该任务。玩家

需要在场景中找到“伊、吕、波”三把钥匙才能打开目标大门。本场景中还有 4 个木灵和 7 个温泉需要收集, 温泉的位置非常明显, 其中一个需要在三楼打碎木箱发现一扇隐藏门, 还有一个需要解决一面墙妖才能看到 (木灵收集见右图)。



▲二楼旋转楼梯。



▲三楼的房间。



▲三楼跳下横梁。



▲横梁直接跳到木架上。

七个福音 Lv.80

报酬 (初次完成)

动作“木灵之舞”

木灵碗

寄宿木灵之碗

上好木材 × 6

报酬金钱: 23700

报酬精华: 25928

对彼岸的思念附属任务, 需要找到地图上的 7 个木灵。木灵的位置在雷达上都会以紫色的任务标志标记。本任务的木灵也不计算在全木灵收集中, 单纯的只是任务目标而已。

桶狭间的妖怪 Lv.84

报酬 (初次完成)

动作“没意思”

老练武士的遗发

制作书：妖香

除土护身符

报酬金钱：29900

报酬精华：24720

三个场景的连续战斗。第一个场景为亡骸武者和一个枪尸狂，第二个场景为小海坊主和一个斧尸狂，第三个场景为亡骸武者和一个刀尸狂。

敌影潜入 Lv.88

报酬 (初次完成)

大包平·莺丸

制作书：忍者工具箱

最高级漆 ×5

上好木材 ×6

报酬金钱：23700

报酬精华：25928

秽土之城的附属支线。反向跑一次主线任务，顺着任务指引解决掉一名忍者即可完成任务。

大蛤蟆过招 Lv.91

报酬 (初次完成)

老练忍者的遗发

黄泉水罐

最高级皮甲片 ×5

报酬金钱：2410

报酬精华：2860

单挑一只大蛤蟆，与主线中的大蛤蟆没有区别，难度不大。该任务也是后期刷武器熟练度的好地方。

东国无双 Lv.93

报酬 (初次完成)

守护灵“神鹿”

蜻蛉切

念珠

报酬金钱：1610

报酬精华：1548

秽土之城的附属支线，单挑东国无双本多忠胜。游戏流程是击碎结晶胜利，而本任务需要堂

堂正正地与本多忠胜一决胜负。不过本多忠胜的攻击欲望不高，招式也比较笨重，除了一招伤害不高的突刺外没有什么特别强力的招式，逼在墙角不停输出即可。需要注意在血量不足四分之一时本多忠胜会利用守护灵大幅度地回复生命力。

关原篇

横行天下的大盗 Lv.91

报酬 (初次完成)

动作“胜利呼唤”

稿编笠头盔

制作书：净化过的笔

缠水护符 ×3

报酬金钱：31000

报酬精华：28008

会有一名 NPC 陪同玩家一同战斗。仅需要解决掉海边的一只大河童即可完成任务，不需要进入船内。

不鸣之鸟 Lv.92

报酬 (初次完成)

天龙大咆哮

最高级木材 ×4

报酬金钱：30300

报酬精华：28788

温泉澡堂场景，这次只要找到三个木牌就可以进入一楼的 BOSS 房完成任务了，BOSS 是一只飞缘魔。木牌分别位于三楼一侧的房间尸体上、二楼楼道内妖鬼看着尸体上、二楼一侧温泉间内的尸体上。

舍奸 Lv.105

报酬 (初次完成)

动作“武士誓约”

楚叶矢之剑

制作书：楚叶矢之剑

制作书：履行大义之铠

报酬金钱：40700

报酬精华：31112

一路解决掉武士和山贼，见到井伊直政，会交待玩家前去讨伐。然后在门口的神社回复体力和道具后就可以进去消灭敌人了。难度不大，都是人形敌人，进去后直接发动九十九武器，优先解决掉远处的两个炮兵。

黑田的志气 Lv.107

报酬 (初次完成)

动作“假死”

一之谷型头盔

制作书：一国长吉之枪

最高级玉钢 ×6

报酬金钱：34800

报酬精华：43368

逢魔之原的附属支线。消灭三波敌人即可。难点在第二波的两只乌鸦天狗，如果打得太慢会同时出现，反而更加麻烦。第三波出现没有铁球的怨灵鬼，经过多次的交战后这个 BOSS 想必也不会觉得太过困难了。

鬼的女儿 Lv.113

报酬 (初次完成)

老练武士的遗发

笠子型头盔

最高级铁铸块 ×5

报酬金钱：51600

报酬精华：50724

直接前往地下深处，解决掉门口的双刀武士获得钥匙进去与 NPC 对话完成任务。

暗之监视者 Lv.115

报酬 (初次完成)

守护灵“八咫乌”

鸦羽火枪

灵铁块 ×2

报酬金钱：37200

报酬精华：53424

最终 BOSS 战为杂贺孙市，其中还有 4 个木灵需要收集，其中一个木灵还需要先解决掉一只没有铁球的怨灵鬼（木灵收集见下图）。



▲独眼怪把守的鸟居门前左边。



▲鸟居前右边上楼梯满是木板墙面的房间内。



▲ BOSS 房门前右边。



▲ BOSS 房左边怨灵鬼所在的房间。

近江篇

二天一流之祖 Lv.117

报酬 (初次完成)

动作“报上名号”

制作书：岁杀神之酒

双木刀

最高级皮甲片 × 5

报酬金钱：6340

报酬精华：23600

本支线需要完成双刀的奥义任务才会开放，玩家能与著名剑客宫本武藏一同斩杀妖魔。都是一些很简单的敌人，两人合作下没有什么难度。最后 BOSS 会出现一只夜枭，在有 NPC 吸引火力的情况下基本就是送的。

姥舍山 Lv.124

报酬 (初次完成)

怨灵面

制作书：太阳神之酒

最高级漆 × 6

报酬金钱：37900

报酬精华：68364

不净灵山的附属支线。玩家从地图的中段开始，朝主线任务的 BOSS 前进。进入后会有两只精华妖鬼，之后又要讨伐一只没有铁球的怨灵鬼。

佐和山的亡灵 Lv.130

报酬 (初次完成)

日本号

招灵蜡烛

灵铁碎片 × 9

报酬金钱：41700

报酬精华：79164

需要毁掉三个结晶。需要注意最后一块结晶毁掉后会出现 BOSS 大谷吉继，所以一定要先将场景内的敌人全部解决再毁掉结晶。BOSS 虽说与主线流程没有多大区别，但是由于场景狭小，所以还是有一定的难度。

佐和山的武士的附属支线。玩家从 BOSS 房反向前进，沿路

继承之物 Lv.132

报酬 (初次完成)

守护灵“玄武”

桔梗纹头盔

知名武士的遗发

制作书：神曲

报酬金钱：42300

报酬精华：82764

地图场景为潜然落雪关卡中的一部分。需要调查地上的精华记忆，消灭敌人，到最深处与一名强力的尸狂进行战斗。虽说是人形尸狂，但是血量要比一般的多上许多，并且装备坚韧度与伤害很高，不能与其硬碰硬。

仁王 Lv.139

报酬 (初次完成)

不知火

念珠

报酬金钱：21300

报酬精华：3594

最难的两个支线之一，玩家需要面对西国无双立花宗茂和东国无双本多忠胜同场的难题。利用场景中的石块将两人隔开，使

用埋火、守护灵护符、阴阳术等方式能大幅度地降低关卡难度。把立花宗茂解决后，如果本多忠胜血量下降到一定程度但玩家没有追击的话，他会使用守护灵回血，大约为 150% 的最大生命值，非常棘手。关卡存在一定的随机性，需保持耐心，多试几次。

彼岸的相会 Lv.141

报酬 (初次完成)

动作：舞扇

宗三左文字

扇子

报酬金钱：15820

报酬精华：15340

最难的两个支线之一，这次需要面对的是信长与浓姬雪女两人同场。而且这两个 BOSS 对于

大部分负面忍术、阴阳术无效。不过该关卡中信长的攻击力很低，浓姬的攻击欲望很低，可以拉开距离通过有吸血的武器将信长拼刀致死。或者也可以先给武器附魔火焰，对浓姬使用克金符，对两个 BOSS 使用减速符，对自己使用修罗符，然后立马将浓姬秒杀，再来 1V1 解决信长。

奥义任务

项目	任务名称	目标
太刀	剑禅一如	柳生石舟斋
双刀	严厉之刃	足利义辉
枪	无双十字	宝藏院胤荣
斧	金刚不坏	坂田金时
锁镰	双镰互击	司箭院奥仙

以上为五类武器的最终奥义任务，解锁条件为武器的熟练度 50 万，并完成了“不死之焰”。其中斧的奥义还需要完成支线任务“驱大鬼”。

奥义任务中，玩家会被强制更换最低级的任务武器，与传授奥义的 NPC 进行对战。对于不善于使用并且没有学习武技的武器来说，战斗难度可想而知。不过敌人 AI 较低，会不停地追击进攻，玩家只需要切换上段进行防守，待到敌人精力不足时再用重攻击令敌人陷入气绝状态进行处决。并且由于只是限制了武器，防具没有做出限制，大可等到后期装备成型后再来挑战。

如果觉得战斗还是困难，可以使用洗点书洗出水桶号（属性平均分配）后，每个武器的武技都学习一两个实用的，再来挑战这些奥义任务。

项目	任务名称	目标
忍术	真正的忍者	阿胜
阴阳术	协调者	夜枭

这两类奥义任务要求与武器不同。玩家需要属性点加到 20，并完成主线任务“不净灵山”。不过两项任务都没有限制武器种类（不过还是最低级的木制武器），只限制了道具栏上装备的物品。忍术需要与阿胜交战，阴阳术则是击败一只夜枭即可。



装备篇

装备是本作影响角色能力的核心要素，尤其是到了二周目，随着游戏难度的进一步提升，追

求更好的装备也成为了游戏的主要目的之一，因此我们在这里会详细介绍和装备有关的方方面面。

关于品质

装备的品质分粗物（白）、名器（黄）、大名器（蓝）、特级大名器（紫）和神器（绿）五种，品质仅影响爱用度的最大值与特殊效果词缀的多少，不会直接影响到武器的面板性能。其中神器品质的装备需要完成一周目的任务“魔王耀变”才会在之后的游戏中获得。

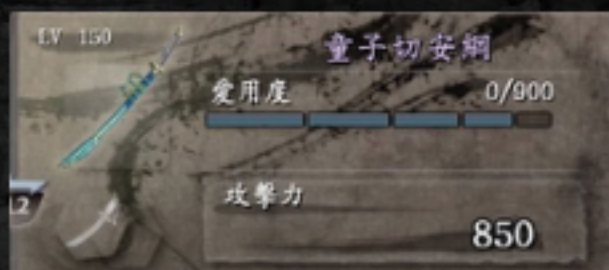


关于爱用度

爱用度即熟悉装备的程度，数值越高装备的性能越强，同时在神社中奉献装备获得的精华也越多，另外在锻造屋中使用爱用度满的装备作为材料进行合魂时，其装备上的能力词缀中的可继承词缀会被继承到基底装备上。提升爱用度的方法就是换上装备后参与战斗和攻略任务。也可以使用磨刀石（使用后装备中全部武器爱用度+150）、黏胶（使用后装备中全部防具爱用度+150）、打磨粉（使用后一定时间内爱用

度容易上升）来增加爱用度。

爱用度会影响到装备的性能以及特殊效果的数值，不过数值都为固定值。但是由于不同品质的装备爱用度最大值不同，所以在爱用度满的情况下，高稀有度的武器在面板性能和特殊效果上会有优势。



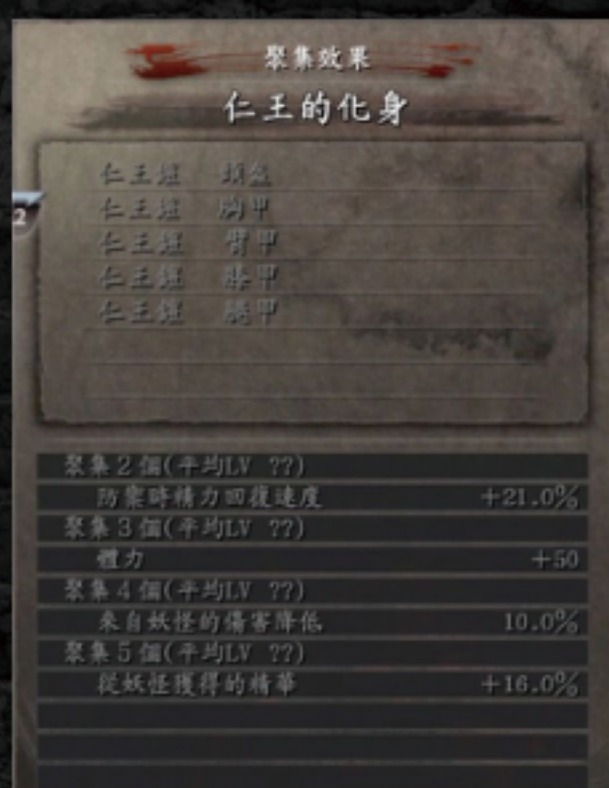
关于需求能力

每件装备在最下方都显示穿上这件装备所需的最低能力，如果没有达到最低能力要求，那么装备的特殊效果部分会显示灰暗状态，虽说可以穿上这件装备但无法发挥这件装备的效果，只能发挥出面板性能。



关于套装

本作中有一部分装备属于拥有套装效果的系列装备，比如立花宗茂的西国无双系列（波游兼光、西国无双之弓、西国无双防具系列）。威廉身上如果同时装备着这一系列装备中的若干件数时，就可以发动一些特殊效果，不同的效果需要同时装备不同件数的系列装备，其套装能力在装备上以绿色的固有词缀的形式呈现，按L2键可以查看其具体效果。如何活用套装效果来搭配装备也是本游戏的一大乐趣。



关于合魂和重铸

在锻造屋中进行合魂和重铸是强化装备的主要方式。在合魂中，材料装备爱用度满的情况下，

基底装备在合魂后可以继承材料装备上的可继承词缀，若基底装备本身有可继承词缀，那么材料

装备上的可继承词缀会覆盖基底装备的可继承词缀（另外注意还有同类词缀冲突原则：即基底装备上不能存在和该词缀同类型的词缀，比如基底装备上存在“上段架式攻击精力消耗降低”的词缀时，则不能继承“上/中/下段攻击精力消耗降低”类型的词缀）。

重铸同理，当装备本身存在某一类型的词缀时，无法用其他词缀重铸出同类型词缀。另外装备上的固有词缀（带标记）和可继承词缀（带标记）是无法重铸的，只要玩家有足够多的装备，依靠合魂和重铸，最终可以打造出究极的神兵利器。

关于武器养成

了解合魂和重铸的基本原理之后，便可以开始为打造一把神兵利器做准备了。本作通关或白金后，并不表示游戏就结束了。高难度的关卡以及后续的更新将会使本作的难度持续很长一段时间，装备的锻造自然成为了很关键的一环。并且本作高度自定义、

看概率、消耗金钱的装备玩法非常消耗游玩时间。下文将按照成长顺序，指导如何锻造出称心如意的神兵利器。除锻造步骤的叙述外还将以举例的方式，使读者们更容易理解。

注：下文以完成“魔王耀变”任务后为准，不适用于还未通关的玩家。

确定武器模组

游戏中的武器属性构成分为面板、攻击性能、特殊效果三个部分。其中面板与特殊效果不受武器的稀有度影响，只有武器的等级和爱用度会影响到面板数据。而特殊效果中，固有词缀（六边形前缀）、绿色的套装词缀属于固有效果，无法更改，可继承词缀则要通过爱用度最高的武器作为素材进行合魂来继承。所以，



要选择一把合适的武器应当先考虑面板是否足够高、攻击性能成长度是否够大、固有词缀和套装词缀是否有用来定。

例：选择太刀中的波游兼光（后文简称为西国刀），其面板足够优秀，攻击性能成长度中等水平，自带水属性词缀（减防）和西国套装词缀。前往铁匠铺使用材料并添加神器碎片获得一把神器级别的西国刀，当然靠挖坟来获得更为快捷。

攻击性能补正	增长幅度 / 属性
D+	1.59
C	1.80
C+	2.01
B	2.20
B+	2.40

确定武器词缀

在获得一把固有属性完美的武器后，就是锻造武器的难点——重铸。这一步首先需要利用到S/L大法，因为每次重铸游戏都会自动存档，消耗的材料和金钱一去不复返，合理利用U盘进行读档是很有必要的。之后准备一定金额的金钱，以及足够数量的神

器碎片，具体金钱和神器碎片的数量依S/L大法的频率而定，想少S/L就应多准备材料。之后还要了解一下特殊效果词缀的冲突特性。

特殊效果看似五花八门，其实都有各自的类别，且同类别的特殊效果是无法叠加在一起，这也是重铸为什么无法洗出自己想要的属性，多半是出现了冲突。

武器相关词缀一览

伤害类	初始最佳值	满爱用度最大值	备注
词缀			
近距离攻击伤害	15%	20%	-
近距离攻击伤害（绝境）	19.9%	24.9%	-
视觉爱用度增幅	A-	A+	攻击力增长 15%
视觉敏捷增幅	A-	A+	攻击力增长 15%
视觉没有装备防具的部位数增幅	A-	A+	攻击力增长 15%
视觉打倒敌人数量增幅	A-	A+	攻击力增长 15%
武技伤害	19.9%	24.9%	-
强攻击伤害	19.9%	24.9%	重攻击
快速攻击伤害	19.9%	24.9%	轻攻击

背后攻击伤害	19.9%	24.9%	-
对人类的近距离伤害	19.9%	24.9%	-
对妖怪的近距离伤害	19.9%	24.9%	-
对尸狂的近距离伤害	19.9%	24.9%	-
补正类			
词缀	初始最佳值	满爱用度最大值	备注
对攻击力的反映(体)	A-	A+	见特殊效果补正表
对攻击力的反映(心)	A-	A+	-
对攻击力的反映(刚)	A-	A+	-
对攻击力的反映(武)	A-	A+	-
对攻击力的反映(技)	A-	A+	-
对攻击力的反映(忍)	A-	A+	-
对攻击力的反映(咒)	A-	A+	-
对攻击力的反映(灵)	A-	A+	-
属性类			
词缀	初始最佳值	满爱用度最大值	备注
火	16	21	无法继承
水	16	21	-
风	16	21	-
雷	16	21	-
土	16	21	-
毒	16	21	-
麻痹	16	21	-
崩解类			
词缀	初始最佳值	满爱用度最大值	备注
崩解力	19.9%	24.9%	与崩解不同,该词缀为百分比加成
武技崩解力	19.9%	24.9%	-
上段架势 攻击崩解力	19.9%	24.9%	-
中段架势 攻击崩解力	19.9%	24.9%	-
下段架势 攻击崩解力	19.9%	24.9%	-
强速攻击崩解力	19.9%	24.9%	-
快速攻击崩解力	19.9%	24.9%	-
攻击耗精类			
词缀	初始最佳值	满爱用度最大值	备注
近距离攻击精力消耗降低	20%	25.0%	-
武技精力消耗降低	19.9%	24.9%	-
强攻击精力消耗降低	19.9%	24.9%	-
快速攻击精力消耗降低	19.9%	24.9%	-
上段架势攻击精力消耗降低	19.9%	24.9%	-
中段架势攻击精力消耗降低	19.9%	24.9%	-
下段架势攻击精力消耗降低	19.9%	24.9%	-
防御耗精类			
词缀	初始最佳值	满爱用度最大值	备注
防御精力消耗降低	19.9%	24.9%	白色词缀可与蓝色词缀共存
上段架势防御精力消耗降低	19.9%	24.9%	-
中段架势防御精力消耗降低	19.9%	24.9%	-
下段架势防御精力消耗降低	19.9%	24.9%	-
精力伤害类			
词缀	初始最佳值	满爱用度最大值	备注
近距离攻击精力伤害	8.90%	11.90%	-
武技精力伤害	9.90%	12.90%	-
强攻击精力伤害	9.90%	12.90%	-
快速攻击精力伤害	9.90%	12.90%	-
上段架势攻击精力伤害	9.90%	12.90%	-
中段架势攻击精力伤害	9.90%	12.90%	-
下段架势攻击精力伤害	9.90%	12.90%	-
吸血类			
词缀	初始最佳值	满爱用度最大值	备注
近距离攻击吸取体力	19	21	-
强攻击吸取体力	19	21	-
快速攻击吸取体力	19	21	-
武技吸取体力	24	26	-
上段架势攻击吸取体力	24	26	-
中段架势攻击吸取体力	24	26	-
下段架势攻击吸取体力	24	26	-
追击回复体力	215	265	-
近身刺击可回复体力	215	265	-
近距离攻击打倒敌人时回复体力	215	265	-
吸血类			
词缀	初始最佳值	满爱用度最大值	备注
近身刺击伤害	19.9%	24.9%	敌人站立时进行处决
追击伤害	19.9%	24.9%	敌人倒地时进行处决
无冲突类			
词缀	初始最佳值	满爱用度最大值	备注
崩解	14	19	-
接招	14	19	-
接招(绝境)	25%	30%	-
近距离攻击精力消耗降低(绝境)	25%	30%	-
防御精力消耗降低(绝境)	25%	30%	-
武器熟练度增加	19.90%	24.90%	木制武器高于数值

进入重铸后一定要记得切换材料为神器碎片,然后开始洗属性。一件装备一共有7项特殊属性,因此应当确立这些属性选择什么。

例:西国刀已固有了水属性和套装属性,那么接下来的5条要为了输出最大化便只能选择吸血类、伤害类、精力伤害类、攻击耗精类、补正类这些有用的特殊效果。而这5条属性中又必定会有一项继承属性无法通过重铸获得,如果不是合适的属性立马通过合魂继承覆盖属性。这样便可以开始洗出想要的属性了,其过程充满了随机性与乐趣。

上图这把最终成品得到的属性虽说各项都不是最大值,但总体还是非常实用的。

特殊效果	
● 赋予水属性	+17
● 近距离攻击精力伤害	+11.9%
● 近距离攻击的精力消耗降低	12.8%
● 视觉爱用度增伤	A+
● 近距离攻击吸取体力	21
● 对攻击力的反映(心)	A+
● 西国无双的荣耀(聚集6个)	

不过需要注意的是特殊效果中的“对攻击力的反映”与下面攻击性能中的并不相同,其数值幅度差距很大,特殊效果的A+其实只有攻击性能B的水平。不过好处在于可以自定义补正的方向,例如选择体A+,那么在提升了攻击力的同时还能大幅度增加人物的体力,属性加点充满了无限的可能性。

特殊效果补正	增长幅度/属性点
B	1.56
B+	1.75
A	1.93
A+	2.15

神器阶级突破

游戏中获得的装备最高为150级,在通关后武器除了固有的等级外,神器还会有额外+值等级,而+值等级的武器只能通过关卡怪物掉落获得。当拥有两把+1的武器时,通过合魂可以使主武器升级成150+2,两把+2又能合魂得到+3,最高可以得到+10的装备,而每次的提升都可以给武器的面板提升约40点的攻击力。看似非常容易,但其实是个体相当庞大的金钱。

假设已经将铁匠铺的所有优惠获得,不同类不同名的武器合魂一次为14W左右,同类武器合魂一次为7W左右,同名武器为4W左右,合魂至+10一共需要

512把+1武器(惊!)。其实不用害怕,BOSS战掉落或者关卡奖励的武器往往都是+3甚至是+5的,不过仍然是一个很恐怖的数据,上千万得到一把+10的武器都可以说是件幸运的事情。这里推荐通过阴阳术高速击杀强者之路(二周目)的信长雪女关卡,获得大量+3以上的神器来进行合魂,顺带还可以刷取金钱。

LV 150(+8)	大包平·鸢丸
爱用度	999/999
攻击力	1003
特殊效果	
● 对妖怪的近距离伤害	+16.9%
● 近距离攻击精力伤害	+11.9%
● 赋予雷属性	+15
● 近距离攻击的精力消耗降低	21.5%
● 强攻击	+17.3%
● 对攻击力的反映(体)	A+
● 上段架势攻击吸取体力	20

等级上限突破

游戏中装备的等级上限为150级?其实不然,在之前的版本中玩家可以通过锻造获得突破等级装备,最高等级与玩家达成任务的等级相关,也就是说可以获得320级的装备,想想都觉得可怕。不过在更新后官方已经修复了数据,将所有320级的装备还原至160级。也就是说现版本中,玩家只能通过锻造获得160级的装备。而突破等级的锻造也并不麻烦,首先需要完成强者之

LV 160(+10)	波遊兼光
爱用度	999/999
攻击力	1090
特殊效果	
● 赋予水属性	+17
● 近距离攻击精力伤害	+11.9%
● 近距离攻击的精力消耗降低	12.8%
● 视觉爱用度增伤	A+
● 近距离攻击吸取体力	21
● 对攻击力的反映(心)	A+
● 西国无双的荣耀	
攻击性能	
对攻击力的反映(心)	1044
对攻击力的反映(武)	B+
对攻击力的反映(技)	C
崩解	57
接招	34

路 320 级的“女王之眼”任务，这样才能开启突破至 160 级的上限。接下来其实就不停地锻造，也无需在意锻造的珍稀度。当获得一把 160 级装备后，再通合魂的方式继承给自己想要的装备，

便能将装备打造出终极形态。

关于最后一步，由于官方更新的削弱，仅仅高出 10 级的 160 并没有太大的数据差距，如果不是追求极限的玩家也可忽略等级上限突破这熬人的步骤。

防具养成

防具共有五件，也就是说，上文中的流程还需要重复五次，不过实际操作起来要简单不少。首先防具的特殊效果没有武器那般复杂，需要去搭配自己的玩法，防具只要够肉，能增伤就可以了，并且防具的词缀也没有太多变化，基本上挖坟或者锻造出的防具都能拥有大半优秀的词缀。以下就推荐一些优秀的词缀而不再赘述词缀冲突关系（冲突词缀很少）。

注：被攻击时承受的伤害降低为防具固有属性，且数值固定没有浮动。

头盔：体力、坚韧度、防御时属



防具相关词缀一览

性伤害降低、感应敌人、各类抗性。
胸甲：体力、精力、承受的属性攻击伤害降低、被攻击时承受的伤害降低（绝境）、各类抗性。
臂甲：药物回复效果、坚韧度、攻击力、各类抗性。
膝甲：体力、奔跑速度提升、冲

刺精力消耗降低、闪避动作精力消耗降低、各类抗性、坚韧度。
腿甲：精力、奔跑速度提升、冲刺精力消耗降低、闪避动作精力消耗降低、各类抗性、坚韧度。

配件选择

当前游戏还无法对配件装备进行更改，而且不能依靠挖坟获得，只能从 BOSS 掉落、关卡奖励中选择适合自己的使用。在众多配件中还有一个极其独特的存在——八尺琼勾玉，其效果类似于《暗黑破坏神 3》中的华戒，可以使套装效果所需部件 -1。

而且在《仁王》中，由于共有 9 个装备栏位置，而套装效果一般聚集 4 件就能获得近距离伤害增加的效果，也就是利用八尺琼勾玉可以同时搭配出 3 套套装属性的效果。

配件：对妖怪的近距离伤害、属性伤害、感应敌人、精华量表增加量、九十九武器耐久力、体力、承受的属性攻击伤害降低、九十九武器攻击力上升、精力耗

尽的回复时间缩短。

不过由于配件不能重铸，想要满足以上这些效果的配件真是可遇不可求啊。



词缀	头盔		胸甲		臂甲		膝甲		腿甲		备注
	初始最佳值	满爱用度最大值	初始最佳值	满爱用度最大值	初始最佳值	满爱用度最大值	初始最佳值	满爱用度最大值	初始最佳值	满爱用度最大值	
无冲突类											
九十九武器结束时回复体力	203	223	×	×	×	×	×	×	×	×	—
防御时属性伤害降低	29.90%	34.90%	×	×	×	×	×	×	×	×	—
承受的属性伤害降低	×	×	16.90%	22.90%	×	×	×	×	×	×	—
精力耗尽的回复时间缩短	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—
持续性伤害不会导致死亡	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—
药物回复体力效果	5.90%	5.90%	×	×	5.90%	5.90%	×	×	×	×	—
吸收精华回复体力	×	×	30	35	×	×	×	×	×	×	—
奔跑速度提升	×	×	×	×	×	×	9.90%	14.90%	9.90%	14.95	—
幸运	19	24	×	×	×	×	×	×	×	×	—
体力	49	54	99	114	×	×	49	54	×	×	—
被攻击时承受的伤害降低（绝境）	×	×	14.90%	14.90%	×	×	×	×	×	×	—
视没有装备防具的部位数增伤	×	×	×	×	A—	A+	×	×	×	×	—
不消耗箭弹	×	×	×	×	4.90%	5.90%	×	×	×	×	—
坚韧	2	7	2	7	2	7	2	7	2	7	—
精力	×	×	5	9	×	×	×	×	2	4	—
防御力	7	12	12	28	7	12	10	18	7	12	—
抗常世	54	64	54	64	54	64	54	64	54	64	—
获得金钱	4.90%	5.90%	4.90%	5.90%	4.90%	5.90%	4.90%	5.90%	4.90%	5.90%	—
来自背后的伤害降低	9.90%	14.90%	9.90%	14.90%	×	×	×	×	×	×	—
来自远程的伤害降低	9.90%	14.90%	9.90%	14.90%	×	×	×	×	×	×	—
掉落伤害降低	10.90%	15.90%	10.90%	15.90%	×	×	10.90%	15.90%	×	×	—
空手伤害增加	×	×	×	×	24.90%	34.90%	×	×	×	×	—
着火时持续伤害降低	×	×	×	×	×	×	×	×	10.90%	15.90%	—
无消耗类											
不消耗忍术道具	×	×	4.90%	5.90%	4.90%	5.90%	×	×	×	×	—
不消耗阴阳术道具	×	×	4.90%	5.90%	4.90%	5.90%	×	×	×	×	—
攻击类											
攻击力	×	×	×	×	20	35	×	×	×	×	—
攻击力和防御力增加（刀）	×	×	×	×	14	17	×	×	×	×	—
攻击力和防御力增加（双刀）	×	×	×	×	14	17	×	×	×	×	—
攻击力和防御力增加（枪）	×	×	×	×	14	17	×	×	×	×	—

攻击力和防御力增加（斧）	×	×	×	×	14	17	×	×	×	×	-
攻击力和防御力增加（锁镰）	×	×	×	×	14	17	×	×	×	×	-
闪避类											
闪避动作精力消耗降低	×	×	×	×	×	×	19.90%	22.90%	19.90%	22.90%	-
闪避动作精力消耗降低（绝境）	×	×	×	×	×	×	15.90%	18.90%	15.90%	18.90%	-
冲刺类											
冲刺精力消耗降低	×	×	×	×	×	×	19.90%	22.90%	19.90%	22.90%	-
冲刺精力消耗降低（绝境）	×	×	×	×	×	×	15.90%	18.90%	15.90%	18.90%	-
感应类											
感应敌人	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	-
感应宝物	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	-
感应木灵	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	-
感应精华	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	-
道具掉落类											
道具掉落率	4.90%	5.90%	4.90%	5.90%	4.90%	5.90%	4.90%	5.90%	4.90%	5.90%	-
道具掉落率	×	×	20%	25%	×	×	×	×	×	×	-
来自人类的道具掉落率	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	不冲突
来自妖怪的道具掉落率	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	-
装备掉落类											
装备品掉落率	4.90%	5.90%	4.90%	5.90%	4.90%	5.90%	4.90%	5.90%	4.90%	5.90%	-
装备品掉落率	×	×	20%	25%	×	×	×	×	×	×	-
来自人类的装备品掉落率	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	不冲突
来自妖怪的装备品掉落率	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	-
精华类											
获取精华	4.90%	5.90%	4.90%	5.90%	4.90%	5.90%	4.90%	5.90%	4.90%	5.90%	-
来自人类的精华	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	-
来自妖怪的精华	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	5.90%	7.90%	-
抗性类											
火	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10	-
水	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10	-
风	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10	-
雷	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10	-
土	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10	-
毒	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10	-
麻痹	5	10	5	10	5	10	5	10	5	10	-

在线模式

《仁王》与之前的同类游戏不同，血刀冢的设计虽然类似其他玩家死亡的标记，但远要有趣也有用得更多。

而多人合作模式，除了召唤他人帮助自己的稀人召唤模式外，

还添加了被称为“常世同行”的合作模式，有点类似于其他游戏的组队下副本。玩家可以通过鸟居选择自己想要模式。在今后的更新中还会加入 PVP 模式。

关于血刀冢

在线模式下，玩家可以看到地上遍布着许多血刀冢，上前调查能看到死去的玩家身穿装备的稀有度、所属势力、守护灵以及死亡原因。之后还可以手动将死去的玩家召唤出来变成敌人（尸狂），尸狂将会模仿死去的玩家的行动模式进行战斗，胜利后将有一定几率爆出尸狂身上的装备。这一性质也决定了本作的装备获取方法很大一部分需要依靠尸狂获得。

当玩家的等级远高于尸狂时，爆率就会下降很多，反之去

挑战高出自己等级很高的尸狂，则能一次获得多件装备。不过尸狂身上的装备只会继承最初的属性，重铸、锻造、合魂、+ 值等级等改造过的属性都不会保留。



关于“挖坟”

血刀冢的特性以及装备养成的系统决定了玩家后期将会需要大量的神器装备，来获得神器碎片或是称手兵器。“挖坟”这一玩法也由此诞生，指的是疯狂召唤血刀冢，快速获得大量神器装备。

也正是由于血刀冢的系统，使得只要有一人死亡，千千万万的人都可以通过该系统获得装备，于是一些《仁王》高玩们都会默

认选择强者之路的第一章第一关恶鬼栖息之岛初始地，背后的海边进行跳海自杀。任何玩家都可以在本关获得大量的神器装备，其中还包含了许多高玩们身穿的极品装备胚子。刚进入二周目且追求极限装备的玩家，可以来到此地进行挖宝。挖完之后原地跳海，不仅刷新了地上的血刀冢，也使自己成为了“雷锋”中的一员，形成一个良性循环。

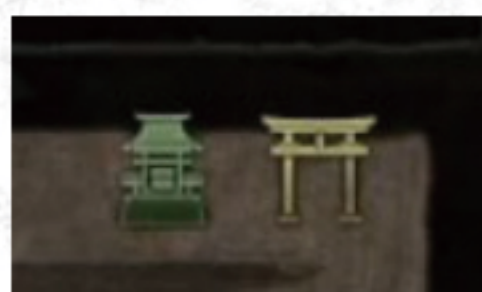
关于合作

合作联机的设定需要打开菜单，进入设置中的连线设定中进行设置。设置中可以设置匹配的区域，匹配时显示的名称已经组队匹配的暗号。需要注意的是《仁王》采用的是点对点匹配，也就是说玩家只要能够顺利的进入服务器并与其他玩家进行联机，联机的流畅度是由两位玩家间的网络是否通畅决定，所以联机的体

验可以说是相当不错的。

大地图任务名称的右上角可以看到任务支持哪些联机模式的信息。

▶左右标志分别代表萍水相逢和常世同行。



常世同行

常世同行类似于合作游戏。两名玩家将从头到尾完成该任务，每一名玩家都可以触发场景中的钥匙、机关、捷径，木灵温泉的收集也是相互独立的。

在该模式下精力量表下方还会出现一条新的指示条名为救援量表。当一名玩家死亡时，救援

量表便会立马减少 25%，然后还会有 25% 在缓慢地扣除，期间死去的玩家可以选择等待被玩家救起，还是直接消耗掉正在扣除的 25% 救援量表复活。

需要注意的是武士之道（一周目）下，常世同行不能进入自己还未完成的任务，也就无法以此模式推进游戏进度。而一周目通关后进入强者之道的玩家则可以任意选择喜欢的任务进行合作游玩。

有关常世同行



奖杯攻略

白金路线

奖杯总数 47 铜杯 34 银杯 10 金杯 2 白金 1

游戏的白金难度并不算高，大多数奖杯都可以在流程中获得，剩下刷的要素也并不过分，难点主要体现在最后两个支线任务的难度较高。而由于逢魔任务每日刷新的特性，白金需要至少 5 天的时间才能跳杯。

对着地图推进主线与支线，并尽量做到全木灵和温泉收集。顺带注意每天逢魔任务的刷新。在完成全部任务（太难的支线可跳过）后，切换不熟练的武器补

全奖杯难度	4/10
白金所需时间	60小时（5天等待时间）
在线奖杯	1（可单机完成）
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

完收集，并完成技巧性奖杯，顺带刷取武器熟练度。之后完成一系列杂项杯后装备也提升了许多，回过头再完成比较困难的任务并获得白金。

仁王

取得条件：取得所有奖杯

流程奖杯

漫长旅程的开端

取得条件：完成「拥有精灵的男人」

按针之名

取得条件：完成「黑暗深处」

订下密约

取得条件：完成「海鸣又起」

转瞬即逝之魂

取得条件：完成「比叡山的魔物」

萍水相逢

成为稀人前往他人的任务中进行帮助，该模式下任意一人死亡都会切断该模式，不过房主可以再次回到神社进行稀人召唤，稀人可以一直陪伴房主直到任务结束。

稀人可以看到房主在该地图上的收集品，但是无法收集，捷

径与机关也无法开启，只能充当打手陪在房主左右。当房主使用神社时会强制将稀人召唤到自己附近，使用道具稀人转移符也可以达到这个效果。

想成为稀人的话除了在鸟居大面积匹配，也可以选择想要成为稀人的任务按下□键成为稀人。



▲成为稀人后会变成金黄色。

受质疑的真意

取得条件：成功谒见德川家康

前往二分天下之地

取得条件：目睹德川军出兵决战

战事闭幕

取得条件：完成「逢魔之原」

真正的武士

取得条件：完成「佐和山的武士」

夺回自由

取得条件：完成「魔王耀变」

战斗的尽头

取得条件：完成「女王之眼」

再度轮回

取得条件：到达第二轮的日本

难点奖杯

古今无双的武士

取得条件：完成所有任务

奖杯说明：包括所有的主线任务、支线任务、修行场任务、逢魔任务。不包括强者之路的任一任务。

主线任务为地图上的红色任务。支线任务为地图上的灰色任务，会随着主线任务的推进而解锁。

修炼场任务需要玩家满足武器的熟练度到达 50 万，属性点忍和咒到达 20 点依次解锁。

逢魔任务为每天北京时间 14 点刷新 2 个，共计 9 个任务，要达成所有的逢魔任务需要 5 天的时间，一定要注意不要遗漏每日刷新的逢魔任务。

杂项奖杯

武士的起点

取得条件：达成等级 10

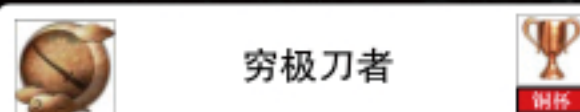
一介武士

取得条件：达成等级 100

顶尖的熟练者

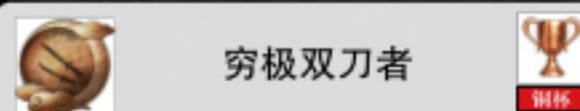
取得条件：首次武器熟练度达到最高

奖杯说明：武器熟练度达到 999999，仅使用一类武器通关前便可获得。以下武器奖杯也需要分别将武器提升至 500000 点熟练度才能解锁任务。熟练度推荐通关后补齐收集，清理支线任务时切换不熟练不喜欢的武器来刷，节省时间。而属性点可以最后使用洗点书来完成，这游戏的洗点还是非常廉价的。



穷极刀者

取得条件: 学会刀的奥义技能
奖杯说明: 修行场任务之一。



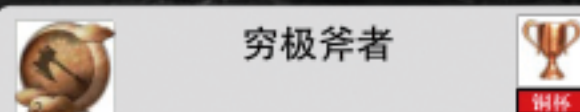
穷极双刀者

取得条件: 学会双刀的奥义技能
奖杯说明: 修行场任务之一。



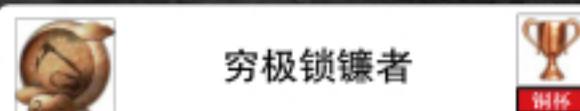
穷极枪者

取得条件: 学会枪的奥义技能
奖杯说明: 修行场任务之一。



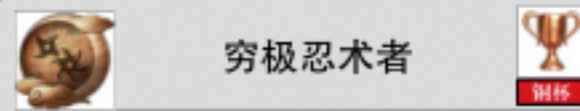
穷极斧者

取得条件: 学会斧的奥义技能
奖杯说明: 修行场任务之一。



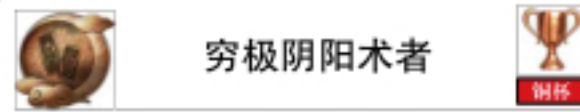
穷极锁镰者

取得条件: 学会锁镰的奥义技能
奖杯说明: 修行场任务之一。



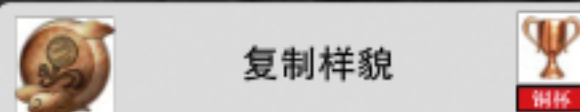
穷极忍术者

取得条件: 学会忍术的奥义技能。
奖杯说明: 修行场任务之一。



穷极阴阳术者

取得条件: 学会阴阳术的奥义技能
奖杯说明: 修行场任务之一。



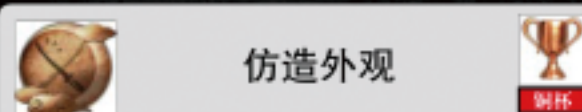
复制样貌

取得条件: 进行复制样貌
奖杯说明: 完成“信贵山的蜘蛛”任务后，据点会开启“隐世茶室”的功能，里面能够通过“武功”购买其他人物的外观。武功的获取方法为消灭地上的血刀以及与其他玩家联机游玩。购买到外观后需要更换才能获得本奖杯。



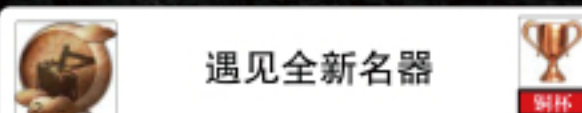
时尚男

取得条件: 进行理容改变发型或胡须造型
奖杯说明: 该奖杯首先需要与小留交谈，解锁理容功能。



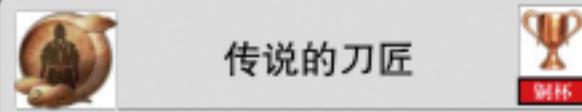
仿造外观

取得条件: 进行仿造外观



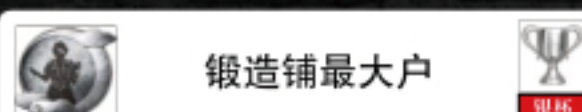
遇见全新名器

取得条件: 进行锻造



传说的刀匠

取得条件: 找到村正并带回锻造铺。
奖杯说明: 见支线任务“村正的下落”。

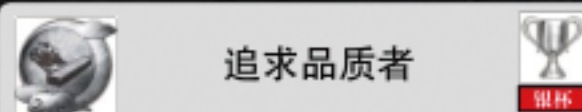


锻造铺最大户

取得条件: 合计向锻造铺发出 60 次要求

奖杯说明: 在锻造铺中可以和小留以及村正交谈，提出自己的要求，奖杯需要提出 60 点要求，而要求的点数需要在在锻造铺花钱或者同小留或村正对话获得。如果以消费金钱的方式来完成大约需要 2000W 的金钱，可以通过强者之路的支线任务“阎千代的请求”刷，熟练的话 1 分半可以获得约 11W 金钱。

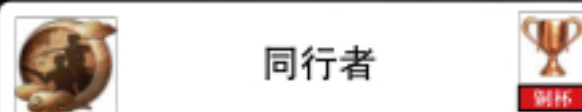
如果想快速解锁该奖杯的话，可以在解救村正后，女王之眼完成前，保留一点要求，不停地与小留交谈，一定几率会触发选项获得数点要求，约个把小时即可解锁本奖杯。



追求品质者

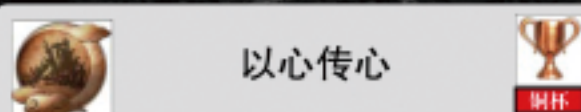
取得条件: 收集到所有最高级材料
奖杯说明:

材料	目标
鬼角	妖鬼 / 怨灵鬼
妖物之发	飞缘魔
河童的背甲	河童
苦痛之舌	巨僧
雨伞骨架	油伞妖
乌鸦天狗的羽毛	乌鸦天狗
夜枭之爪	夜枭
大百足之牙	大百足
蜘蛛的脚壳	女郎蜘蛛
海坊主的眼石	海坊主
白虎皮	白虎
鬼女之爪	鬼女
巨大尾骨	巨大骷髅
大蛇之鳞	八岐大蛇 (需第二次挑战才能获得)



同行者

取得条件: 利用常世同行或与可共斗的 NPC 一同完成任务共 10 次
奖杯说明: 单机模式推荐任务“阎千代的请求”。

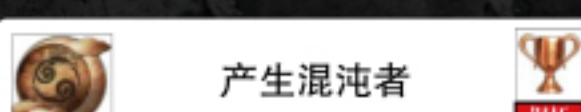


以心传心

取得条件: 与妖怪心意相通 10 次
奖杯说明: 指的是得到墙妖和宝箱怪的欢心，两者都需要通过按下 OPTIONS 键展现出正确的动作才能完成。

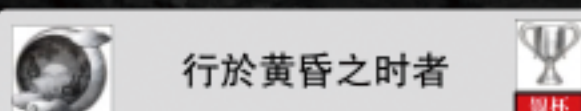
墙妖需要做出正确颜色的动作，玩家共有两次机会。如果发现附近有血刀的话，可以查看其死因来确定墙妖的正确颜色，如果没有的话那就只能以 2/3 的几率去试了。

宝箱怪则会幻化成玩家的模样并作出动作，玩家只需要做出一样的动作就可以了。



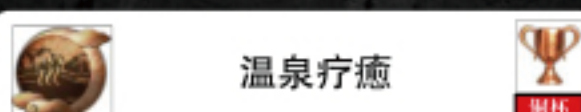
产生混沌者

取得条件: 首次使敌人陷入混沌
奖杯说明: 让敌人同时拥有两种异常状态即可，基本上流程就会解锁。通过阴阳术或者武器附魔也能很快解锁本奖杯。



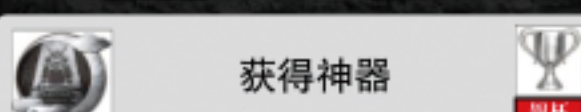
行於黄昏之时者

取得条件: 首次完成逢魔之刻任务



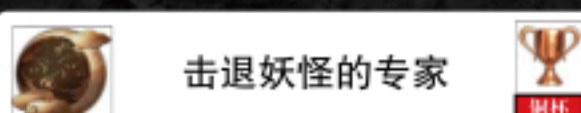
温泉疗癒

取得条件: 首次泡温泉



获得神器

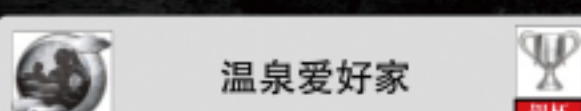
取得条件: 首次获得神器
奖杯说明: 完成任务“魔王耀变”即可。



击退妖怪的专家

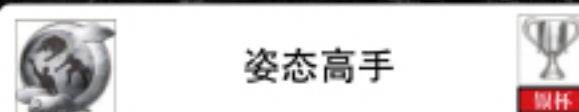
取得条件: 打倒所有种类的妖怪。
奖杯说明: 共计 33 种妖怪，注意墙妖和宝箱怪都必须杀死一次才会记录到图鉴之中。

全妖怪有: 亡骸武者、敷次郎、鬼火、油伞妖、琵琶牧牧、小海坊主、泥田坊、防人、蜘蛛、河童、貉、妖鬼、精华妖鬼、独眼小僧、独眼鬼、巨僧、泥墙、轮入道、一反木棉、乌鸦天狗、怨灵鬼、飞缘魔、夜枭、大百足、海坊主、女郎蜘蛛、雪女、白虎、大蛤蟆、鬼女、巨大骷髅、八岐大蛇、百目。



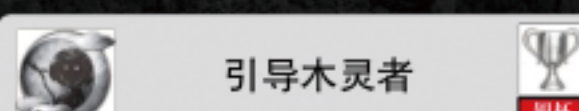
温泉爱好者

取得条件: 泡过所有温泉



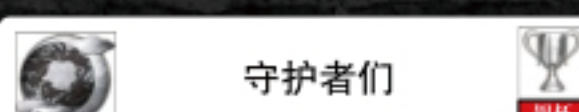
姿态高手

取得条件: 可使用动作合计达到 40 种
奖杯说明: 全任务完成前必解。



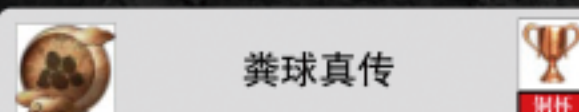
引导木灵者

取得条件: 回收所有木灵



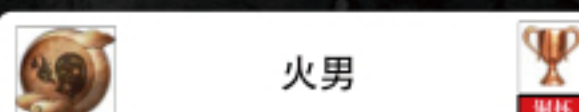
守护者们

取得条件: 获得所有守护灵
奖杯说明: 全任务完成前必解。



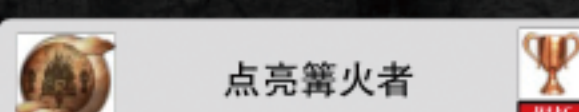
粪球真传

取得条件: 受到喜欢粪的龙之进喜爱
奖杯说明: 在秽土之城关卡中，玩家可以从泥田坊中获得物品“粪球”和“高贵粪球 (相当于 10 个粪球)”。之后交给 NPC 龙之进直到 NPC 给予你装备便能解锁奖杯。打开牢房门需要 30 个粪球，获得装备也需要 30 个粪球。不想打开牢房门的话，还可以通过另一条路直接进入牢房。



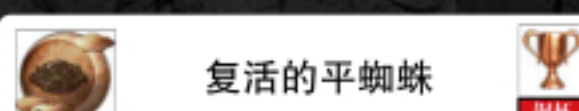
火男

取得条件: 使用火男面具打倒敌人
奖杯说明: 海坊主或小海坊主非常惧怕火男面具。



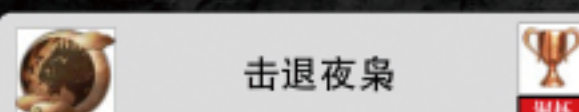
点亮篝火者

取得条件: 点燃严岛上三个退魔的篝火
奖杯说明: 见主线地图。



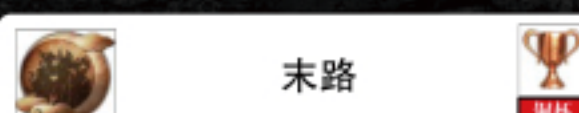
复活的平蜘蛛

取得条件: 在信贵山收集到所有平蜘蛛的碎片
奖杯说明: 见主线地图。



击退夜枭

取得条件: 打倒比叡山的夜枭



末路

取得条件: 打倒徘徊於伦敦塔中的刽子手德瑞克
奖杯说明: “女王之眼”任务中，原先击败德瑞克塔楼的地下室。



生化危机 二十年典藏

全彩大16开, 408页超详实内容!

《生化》全系列资料大百科!

系列发展: 二十年游戏作品完全收录
 周边衍生: 电影、漫画、小说等周边巡礼
 剧情年表: 纵览系列故事发展历程
 人物介绍: 近百名登场角色生涯履历
 怪物资料: 超过两百种怪物资料档案
 文件档案: 主要作品文档尽数翻译

纸质全面优化!
封面工艺改进!

文字内容方面与原版没有区别,
 并不包含《生化危机7》的相关情报。



优惠价

78元

包邮

紧急加印, 现已上市!



掌机王PLUS

全彩大16开208页+DVD光盘

VOL. 5

—寒假掌机游戏攻略大集合—

妖怪手表3 寿喜烧 3DS

波奇和耀西的毛线世界 3DS

新枪弹辩驳V3 大家的自相残杀新学期 PSV

详细要素收录其中, 帮助玩家过关斩将!

剑风传奇无双 (中文版) PSV

苍蓝革命之女武神 (中文版) PSV

SD高达 G世代 创世 (中文版) PSV

菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士 (中文版) PSV

中文版精品游戏攻略亦一网打尽!

—Nintendo Switch特别报道—

转换形态, 肆意游玩。
 家用机·掌机集于一身! 话题主机在此!

全国热销中!



淘宝端扫码购买

初音未来之世界旅行 第1、2、3卷

全彩大10开豪华精装硬壳画集, 共192页 (每卷64页)

UCG淘宝商城
热卖中



国内团队初心社成名系列
 获日本版权方正式形象授权
 跟随世界第一公主殿下脚步
 一同感受不同国度的风土人情
 精美画作配以走心文字
 让可爱的虚拟偶像突破次元

定价

68元/册

包邮

现已暖心登场



附赠
生化危机7
说明书式攻略别册



—特别收录—

生化危机7 DLC

“杰克55岁的生日”视频攻略

“伊森绝命危机”视频攻略

最后的守护者

视频收集攻略

超级机器人大战V

热血战斗动画鉴赏



更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

光盘定价：38.00 元

本手册随盘附赠不能单独销售

UCG

The background of the entire page is a stylized, high-contrast illustration. It features a large, dark, gnarled tree or structure with a bright, glowing light source (like a sun or moon) behind it. In the center, there's a large, pale, mask-like face with a wide, open mouth. To the left of this face is a circular, fan-like object. Below the main title, there are silhouettes of two figures, one appearing to be a zombie or monster. The overall color palette is sepia and brown, giving it an old, horror-themed appearance.

BIOHAZARD

resident evil

生化危机 7

主线地图 + 全难度收集资料



CONTENTS

目录

地图使用说明	2	船屋 2 楼	16
户外	3	遇难船负 3 层	18
客房地下室 1 层	4	遇难船负 1 层	18
客房 1 楼	4	遇难船负 2 层	19
客房 2 楼	5	遇难船第 1 层	20
客房 3 楼	5	遇难船第 2 层（回忆）	20
主屋 1 楼	6	遇难船负 2 层（回忆）	21
主屋 2 楼	8	遇难船第 3 层（回忆）	21
主屋 3 楼	8	遇难船第 2 层	22
地下处理区	9	遇难船第 3 层	23
院子	10	遇难船第 4 层	23
老房子·东侧 1 楼	11	沼泽	24
老房子·东侧 2 楼	12	盐矿 B3	25
老房子·西侧 1 楼	12	盐矿 B2	26
老房子·西侧 2 楼	13	盐矿 B1	26
试验区 1 楼	14	客房地下室 1 层（再访）	27
试验区 2 楼	15	客房 3 楼（再访）	27
船屋 1 楼	16		

— 地图使用说明 —

本别册为读者们奉上《生化危机 7》主线流程的完整地图，并在地图上标记出所有道具的位置。由于不同难度下的道具和具体位置有可能发生变化，故采取三种颜色的数字编号予以区分——蓝色表明是“容易 / 正常”难度下的道具；红色表明是“疯人院”难度下的道具；绿色则表明是全难度共通的道具。

其中，容易和正常难度的道具基本相同，仅存在极少数变化的情况，比如“急救药”有可能会改为“药性强的急救药”，以降低攻略时的难度。此外，打碎补给箱、打开抽屉 / 衣橱时获得的道具存在一定随机性，与玩家当前持有的武器以及总弹药情况有关，但基本是同级变化的，比如“手枪弹药”变为“燃烧器的燃料”等。如果玩家在游戏中获得的道具与别册记载的有少许出入，属于正常情况。

关系到奖杯的收集要素共有 4 种，数字序号按照《PlayStation 专门志 Pro》攻略中的流程顺序编号。操作伊森和米娅时的获得的文件分别记作“文件”(27 份)和“文件 M”(5 份)；正常 / 容易难度为“古钱币”(18 枚)，疯人院难度为“古钱币 MH”(33 枚)；全难度共通的无所不在先生的雕像记作“雕像”(20 座)。

■户外

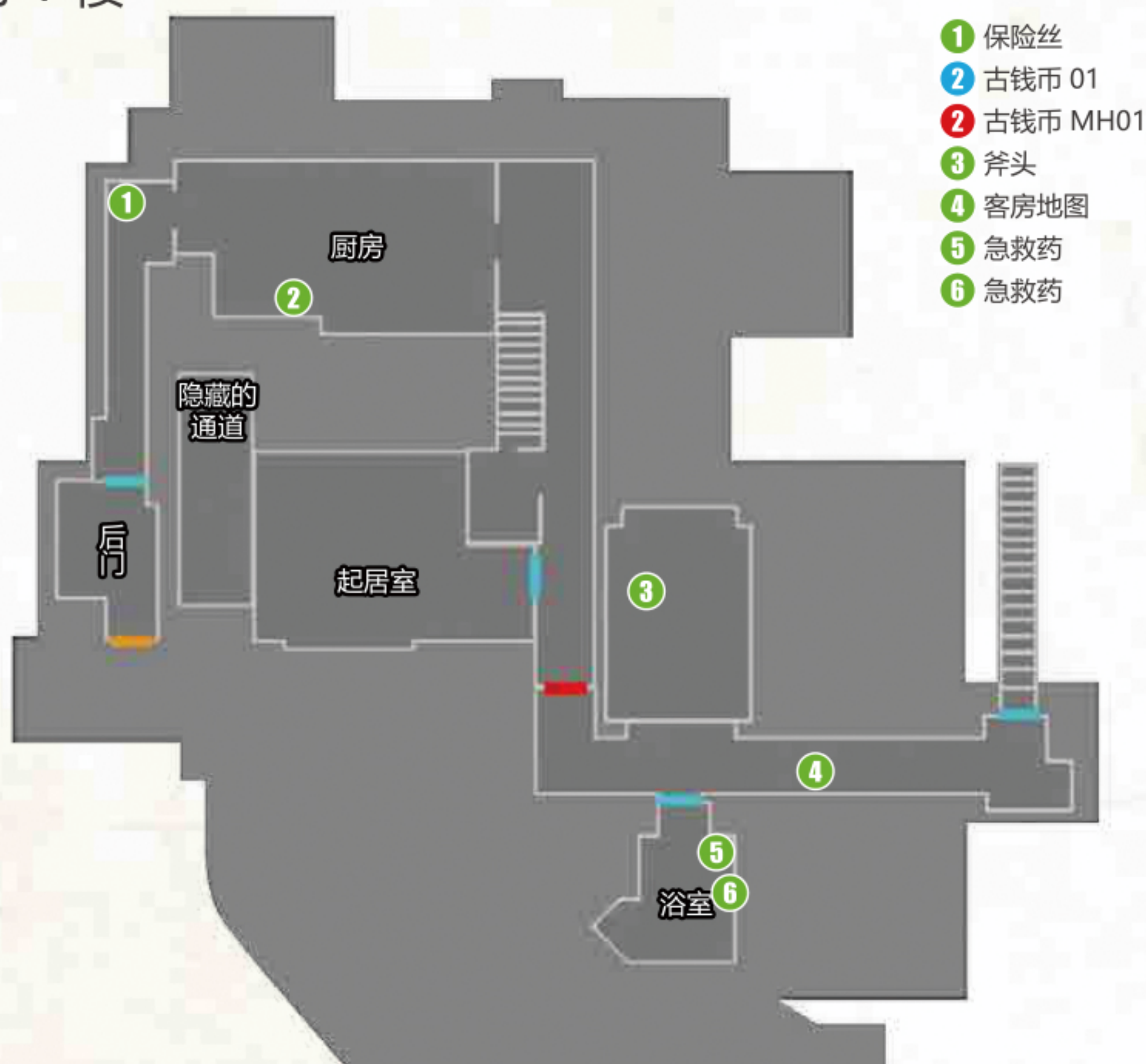
① 驾照



■客房地下室 1 层



■客房 1 楼



■客房 2 楼

① 废弃房子录像

② 磁带 ×2



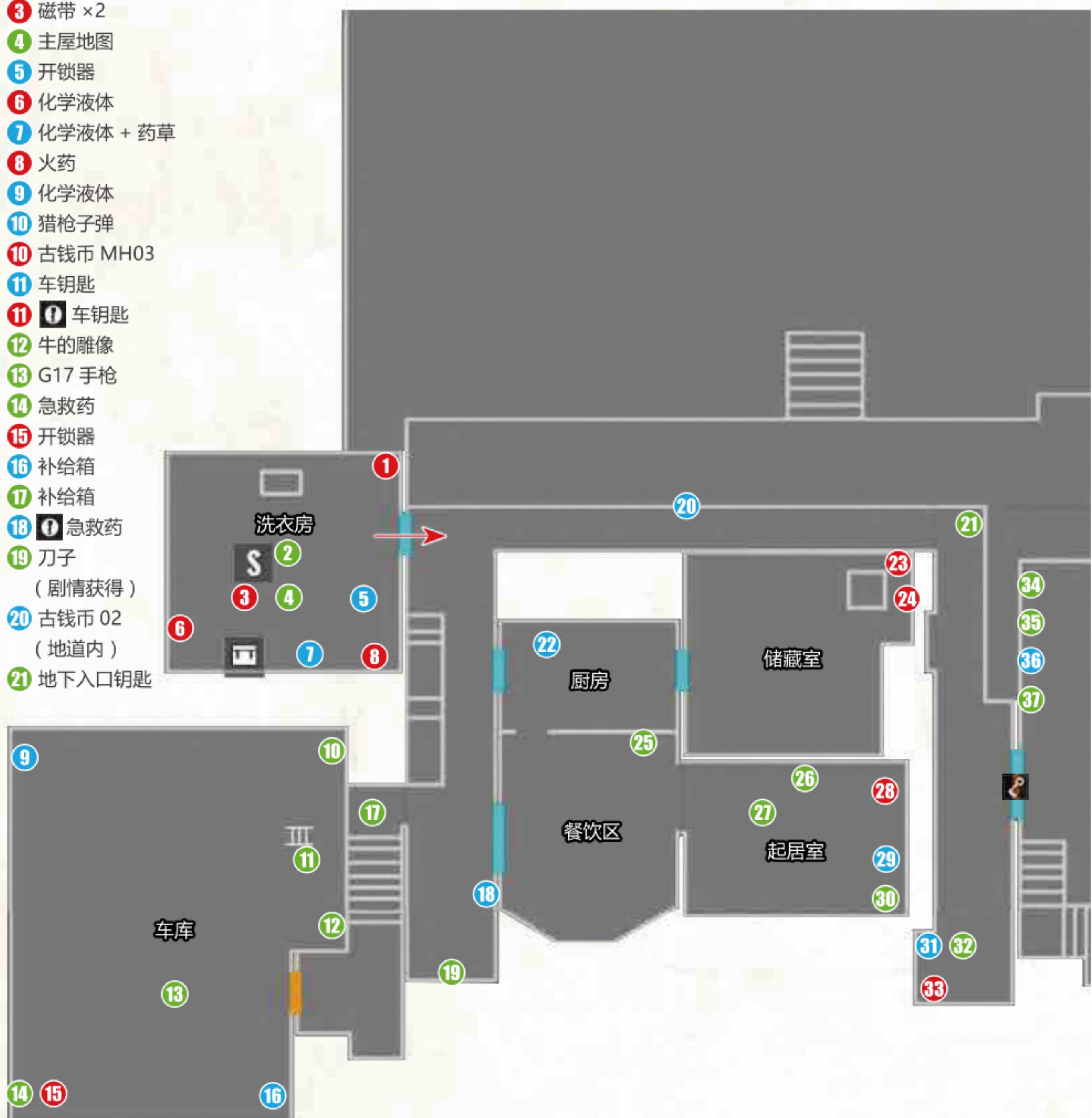
■客房 3 楼

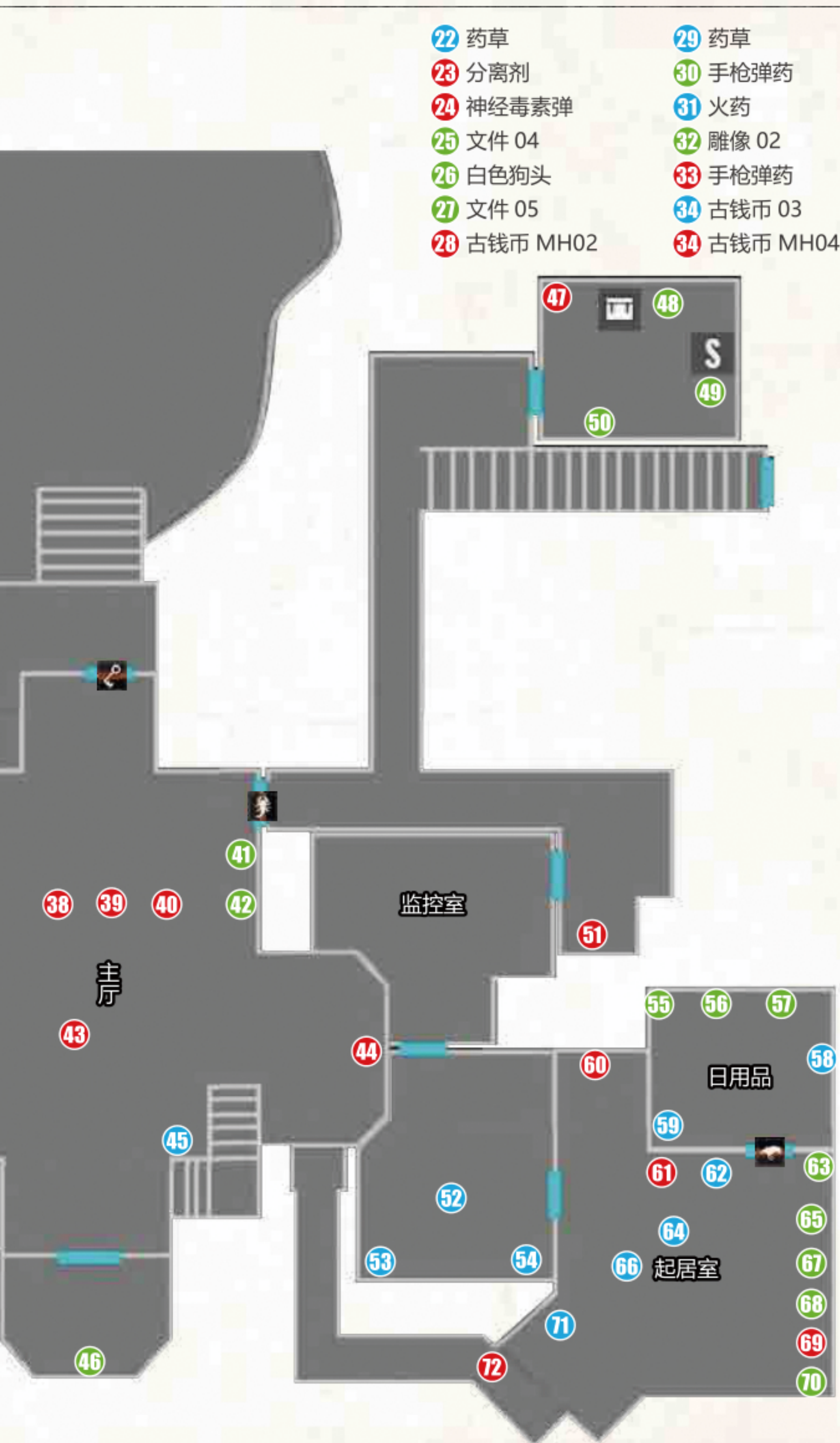


- ① 手枪弹药
- ② 手枪弹药
- ③ 急救药
- ④ M19 手枪
- ⑤ 手枪弹药
- ⑥ 急救药
- ⑦ 手枪弹药

■主屋 1 楼

- 1 药草
- 2 雕像 01
- 3 磁带 ×2
- 4 主屋地图
- 5 开锁器
- 6 化学液体
- 7 化学液体 + 药草
- 8 火药
- 9 化学液体
- 10 猎枪子弹
- 10 古钱币 MH03
- 11 车钥匙
- 11 ❶ 车钥匙
- 12 牛的雕像
- 13 G17 手枪
- 14 急救药
- 15 开锁器
- 16 补给箱
- 17 补给箱
- 18 ❶ 急救药
- 19 刀子
(剧情获得)
- 20 古钱币 02
(地道内)
- 21 地下入口钥匙





- 22 药草
- 23 分离剂
- 24 神经毒素弹
- 25 文件 04
- 26 白色狗头
- 27 文件 05
- 28 古钱币 MH02
- 29 药草
- 30 手枪弹药
- 31 火药
- 32 雕像 02
- 33 手枪弹药
- 34 古钱币 03
- 34 古钱币 MH04

- 35 火药
- 36 药草
- 37 雕像 03
- 38 蝎子钥匙
- 39 铁壁硬币
- 40 猛攻硬币
- 41 钟摆
- 42 文件 06
- 43 兴奋剂
- 44 药草
- 45 化学液体
- 46 M37 猎枪
- 47 分离剂
- 48 文件 09、10
- 49 手枪弹药
- 49 磁带 ×2
- 50 手枪弹药
- 51 开锁器
- 52 古钱币 06
- 53 火药
- 54 猎枪子弹
- 55 火焰弹
- 55 火焰弹 + 神经毒素弹
- 56 猎枪子弹
- 57 榴弹发射器
- 57 古钱币 MH18
- 58 固体燃料
- 59 强烈化学液体
- 60 古钱币 MH07
- 61 手枪弹药
- 62 补给箱
- 63 雕像 05
- 64 兴奋剂
- 65 化学液体
- 66 手枪弹药
- 67 手枪弹药
- 68 宝藏①类固醇
- 69 补养品
- 70 药草
- 71 猎枪子弹
- 72 增强的手枪弹药

■主屋 2 楼



- 1 药草
- 2 ① 猎枪子弹
- 3 补给箱
- 4 手枪弹药
- 5 古钱币 MH06
- 6 化学液体
- 7 古钱币 05
- 8 手枪弹药
- 9 木质雕像
- 10 药草
- 11 磁带
- 12 文件 08
- 13 雕像 04
- 14 古钱币 04

- 15 古钱币 MH05
- 16 录像带“米娅”
- 17 文件 07
- 18 手枪弹药
- 19 蓝色狗头
- 20 火药
- 21 药草
- 22 手枪弹药
- 23 化学液体
- 24 燃烧器的燃料
- 25 文件 12

- 26 坏掉的猎枪
- 27 补给箱
- 28 文件 13
- 29 猎枪子弹
- 30 文件 20
- 31 药草
- 32 猎枪子弹
- 33 文件 19
- 34 猎枪子弹
- 35 开锁器
- 36 补养品
- 37 磁带

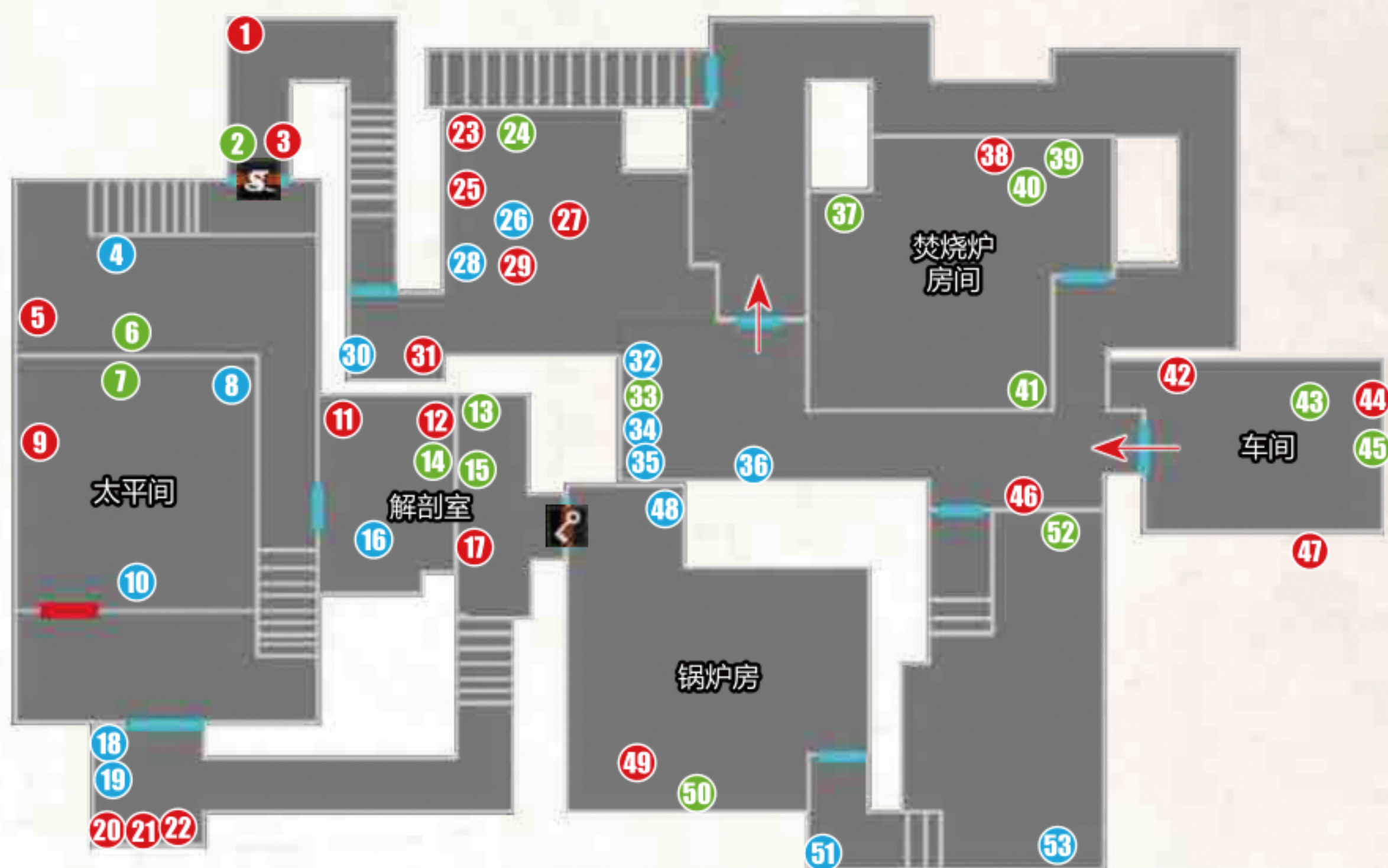
- 38 猎枪子弹
- 39 分离剂
- 40 燃烧器的燃料
- 41 文件 21
- 42 药草
- 43 猎枪子弹
- 44 开锁器
- 45 药草
- 46 开锁器
- 47 神经毒素弹
- 48 宝藏照片③
- 49 补给箱
- 50 背包

■主屋 3 楼



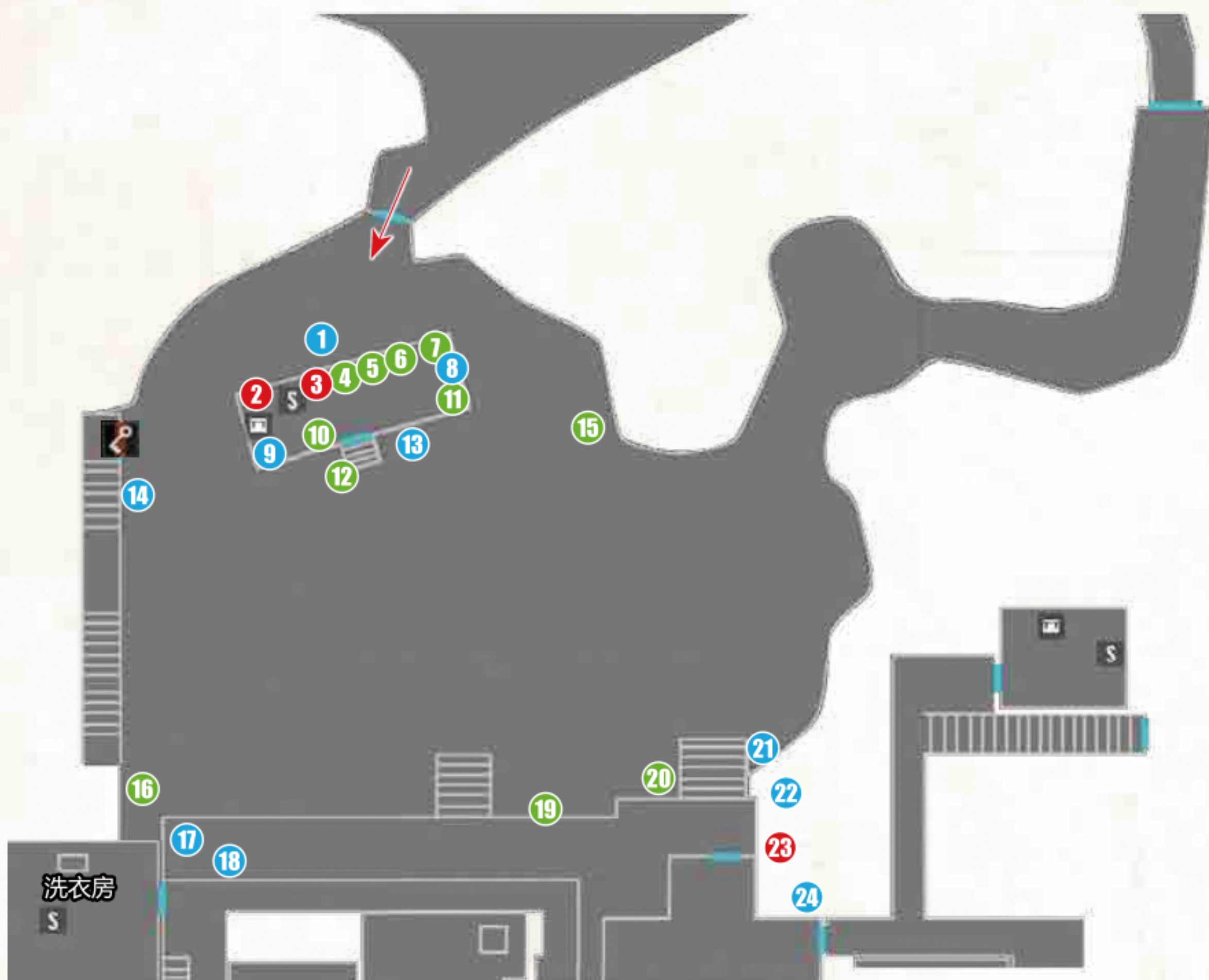
- 1 钥匙卡 (蓝色)
- 2 强烈化学液体
- 3 录像带“生日快乐”
- 4 手枪弹药
- 5 雕像 12
- 6 玩具斧头
- 7 模型枪
- 7 古钱币 MH19

■地下处理区



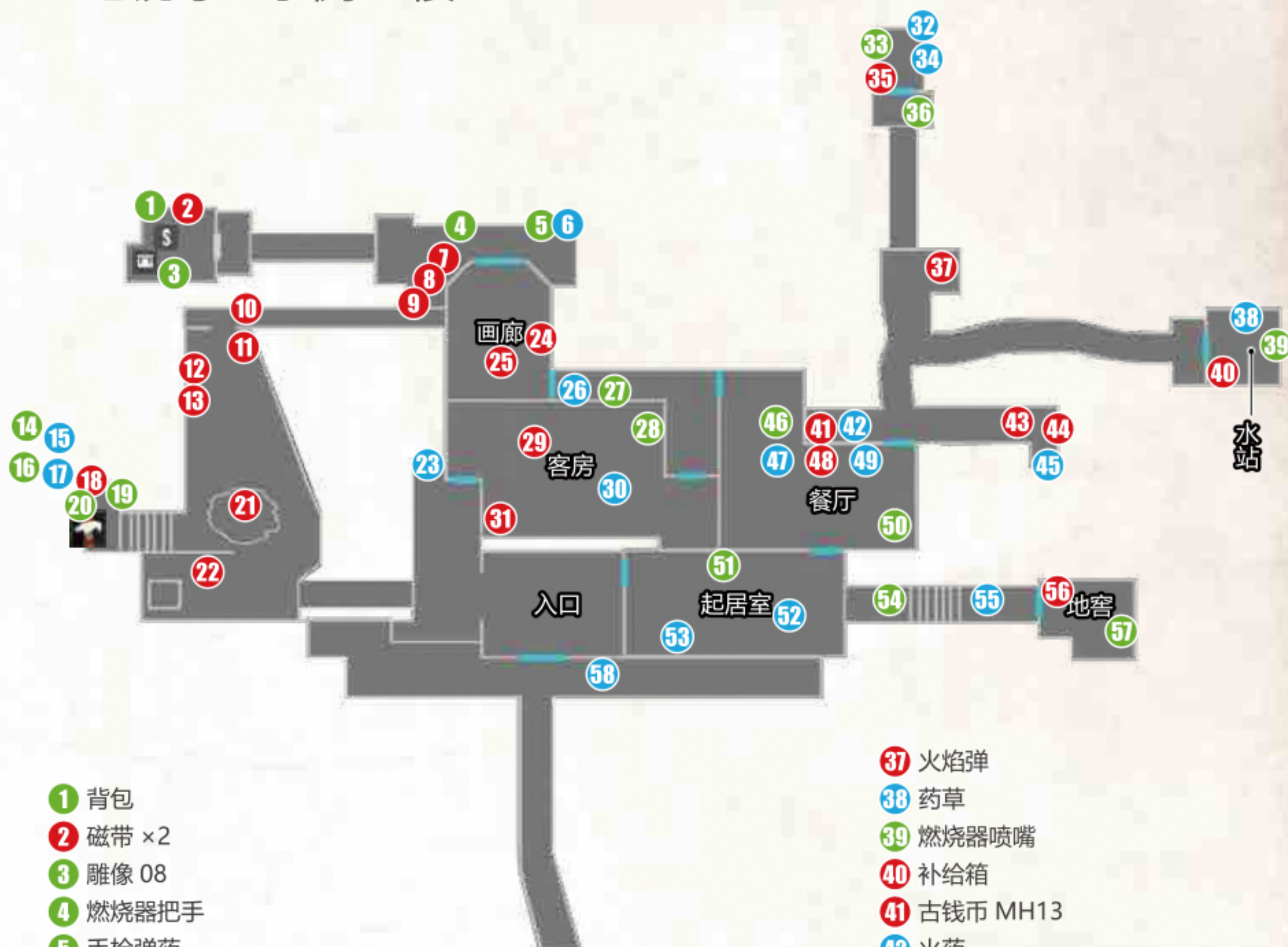
- | | | |
|------------------------|--------------|-------------|
| 1 猎枪子弹 | 19 猎枪子弹 | 37 火药 |
| 1 古钱币 MH09 | 20 药草 | 37 古钱币 MH08 |
| 2 雕像 06 | 21 补给箱 | 38 补给箱 |
| 3 兴奋剂 | 22 强烈化学液体 | 39 文件 11 |
| 3 手枪弹药 | 23 兴奋剂 | 40 强烈化学液体 |
| 4 火药 | 24 宝藏照片① | 40 手枪弹药 |
| 5 急救药 | 25 开锁器 | 41 解剖室钥匙 |
| 6 红色狗头 | 25 磁带 | 42 猎枪子弹 |
| 7 电锯 | 26 蝎子钥匙 | 43 钥匙卡 (红色) |
| 8 急救药 | 27 ① 增强的手枪弹药 | 44 火药 |
| 9 补给箱 | 28 药草 | 45 增强的手枪弹药 |
| 10 补给箱 | 29 猎枪子弹 | 46 手枪弹药 |
| 11 化学液体 | 30 化学液体 | 47 手枪弹药 |
| 12 古钱币 MH10 | 31 增强的手枪弹药 | 48 强烈化学液体 |
| 13 猎枪子弹 | 32 补给箱 | 49 猎枪子弹 |
| 14 蛇钥匙 (拿到 "D 系列手臂" 后) | 33 处理区地图 | 50 猎枪子弹 |
| 15 红色狗头 | 34 补给箱 | 50 火药 |
| 16 化学液体 | 35 药草 | 51 药草 |
| 17 模型枪 | 36 古钱币 07 | 52 手枪弹药 |
| 18 药草 | | 53 化学液体 |

■院子



- | | |
|-----------------------|-------------------|
| 1 猎枪子弹 | 15 火药 |
| 2 磁带 ×3 | 15 手枪弹药 |
| 3 榴弹发射器 | 16 稳定剂 |
| 4 类固醇 | 17 火药 |
| 5 稳定剂 | 18 药草 |
| 6 文件 18 (拿到“D 系列手臂”后) | 19 修理包 (地道内) |
| 7 文件 14 | 19 古钱币 MH11+ 化学液体 |
| 8 古钱币 09 | 20 药草 |
| 9 坏掉的手枪 | 21 开锁器 |
| 10 宝藏② 44 麦林枪弹药 | 22 古钱币 08 |
| 11 44 麦林枪 | 23 修理包 + 固体燃料 |
| 12 雕像 07 | 24 分离剂 |
| 13 化学液体 | |
| 14 补养品 | |

■老房子·东侧 1 楼



- 1 背包
- 2 磁带 ×2
- 3 雕像 08
- 4 燃烧器把手
- 5 手枪弹药
- 6 化学液体
- 7 火焰弹
- 8 药草
- 9 化学液体
- 10 固体燃料
- 11 古钱币 MH14
- 12 固体燃料
- 13 药草
- 14 曲柄 (地道内)
- 15 化学液体 (地道内)
- 16 雕像 10 (地道内)
- 17 补给箱 (地道内)
- 18 燃烧器的燃料
- 19 化学液体
- 20 文件 15
- 21 燃烧器的燃料

- 22 补给箱
- 23 44 麦林枪弹药
- 24 古钱币 MH12
- 25 燃烧器的燃料
- 26 燃烧器的燃料
- 27 老房子地图
- 28 燃烧器的燃料 ×2
- 29 固体燃料
- 30 药草
- 31 猎枪子弹
- 32 古钱币 11
- 33 乌鸦钥匙
- 34 燃烧器的燃料
- 35 火药
- 36 急救药
- 36 药草

- 37 火焰弹
- 38 药草
- 39 燃烧器喷嘴
- 40 补给箱
- 41 古钱币 MH13
- 42 火药
- 43 燃烧器的燃料
- 44 燃烧器的燃料
- 45 开锁器 + 兴奋剂
- 46 固体燃料
- 47 猎枪子弹
- 48 分离剂
- 49 急救药
- 50 化学液体 + 强烈化学液体
- 51 固体燃料
- 52 化学液体
- 53 燃烧器的燃料
- 54 雕像 09
- 55 古钱币 10
- 56 燃烧器的燃料
- 57 石雕像
- 58 补给箱

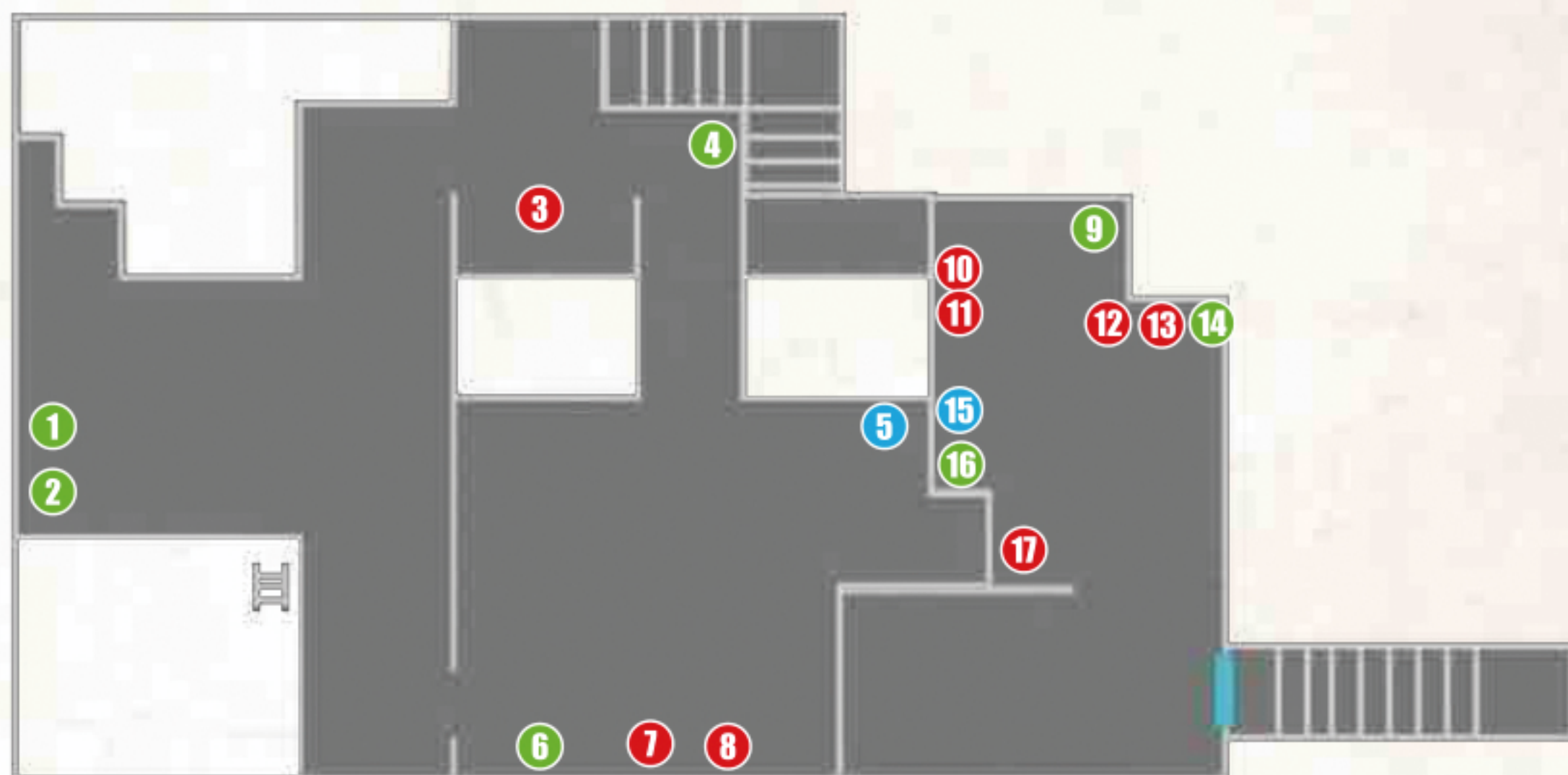
■老房子·东侧 2 楼



■老房子·西侧 1 楼



■老房子·西侧 2 楼



- ① 手枪弹药
- ② 燃烧器的燃料
- ② 药性强的急救药
- ③ 燃烧器的燃料 ×2
- ④ 药草 + 固体燃料
- ⑤ 补给箱
- ⑥ 猎枪子弹

- ⑦ 补给箱
- ⑧ 化学液体
- ⑨ 固体燃料
- ⑨ 化学液体
- ⑩ ① 44 麦林枪弹药
- ⑪ 磁带 ×3
- ⑫ 火药

- ⑬ 坏掉的手枪
- ⑭ 药草 ×2
- ⑮ 分离剂
- ⑮ ① 火焰弹
- ⑯ 燃烧器的燃料 ×2
- ⑰ 补给箱 ×2

■ 试验区 1 楼

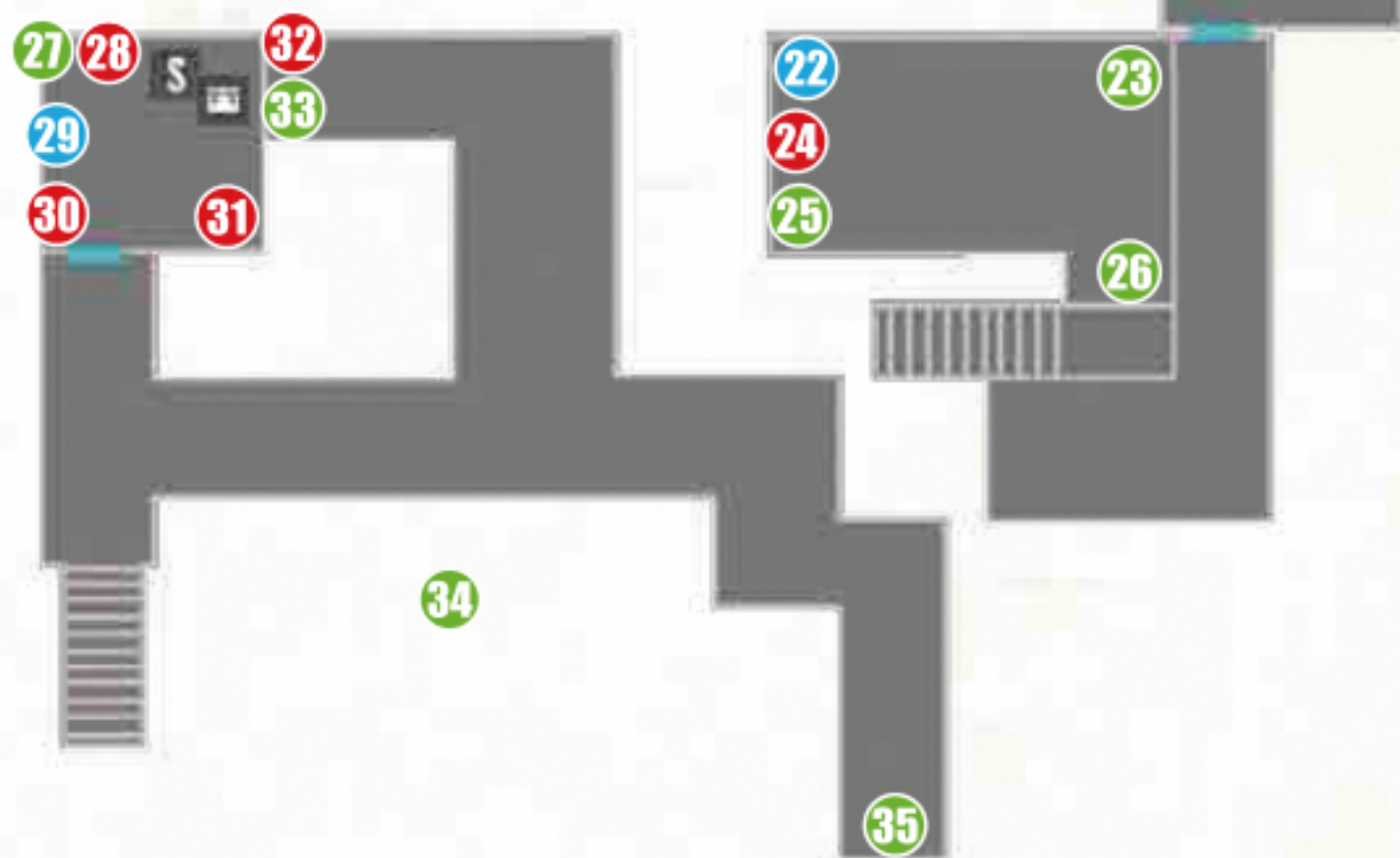
- 1 雕像 14
- 2 D 系列的头
- 3 磁带
- 4 试验区地图
- 5 稻草玩偶
- 6 上发条钥匙
- 7 气球
- 8 阀门手柄
- 9 蜡烛
- 10 陈旧望远镜
- 11 药草
- 12 猎枪子弹
- 13 古钱币 MH22
- 14 炸弹补给箱
- 15 猎枪子弹
- 15 化学液体
- 16 补给箱
- 17 兴奋剂
- 18 补给箱
- 19 44 麦林枪弹药
- 20 类固醇



- 21 猎枪子弹
- 22 补给箱
- 23 古钱币 13
- 23 古钱币 MH23
- 24 磁带
- 25 药草
- 25 手枪弹药
- 26 猎枪子弹
- 26 神经毒素弹
- 27 化学液体
- 28 火药
- 29 44 麦林枪弹药
- 29 燃烧器的燃料
- 30 药草
- 31 补给箱
- 32 补给箱
- 32 分离剂
- 33 补给箱

■ 试验区 2 楼

- 1 补给箱
- 2 炸弹补给箱
- 3 古钱币 MH21
- 4 宝藏③修理包
- 5 猎枪子弹
- 6 火药
- 7 44 麦林枪弹药
- 8 药草
- 9 炸弹补给箱
- 10 补给箱
- 11 手枪弹药
- 12 药草
- 13 手枪弹药
- 14 手枪弹药
- 15 古钱币 MH20
- 16 手枪弹药
- 17 古钱币 14
- 17 古钱币 MH24
- 18 急救药
- 19 文件 22
- 20 化学液体



- 21 补养品
- 22 药草
- 23 补给箱
- 24 补养品
- 25 炸弹补给箱
- 26 电池
- 27 猎枪子弹
- 27 药草
- 28 磁带
- 29 固体燃料
- 30 化学液体
- 31 火焰弹
- 32 猎枪子弹
- 33 补给箱
- 34 雕像 13
- 35 补给箱

■船屋 1 楼

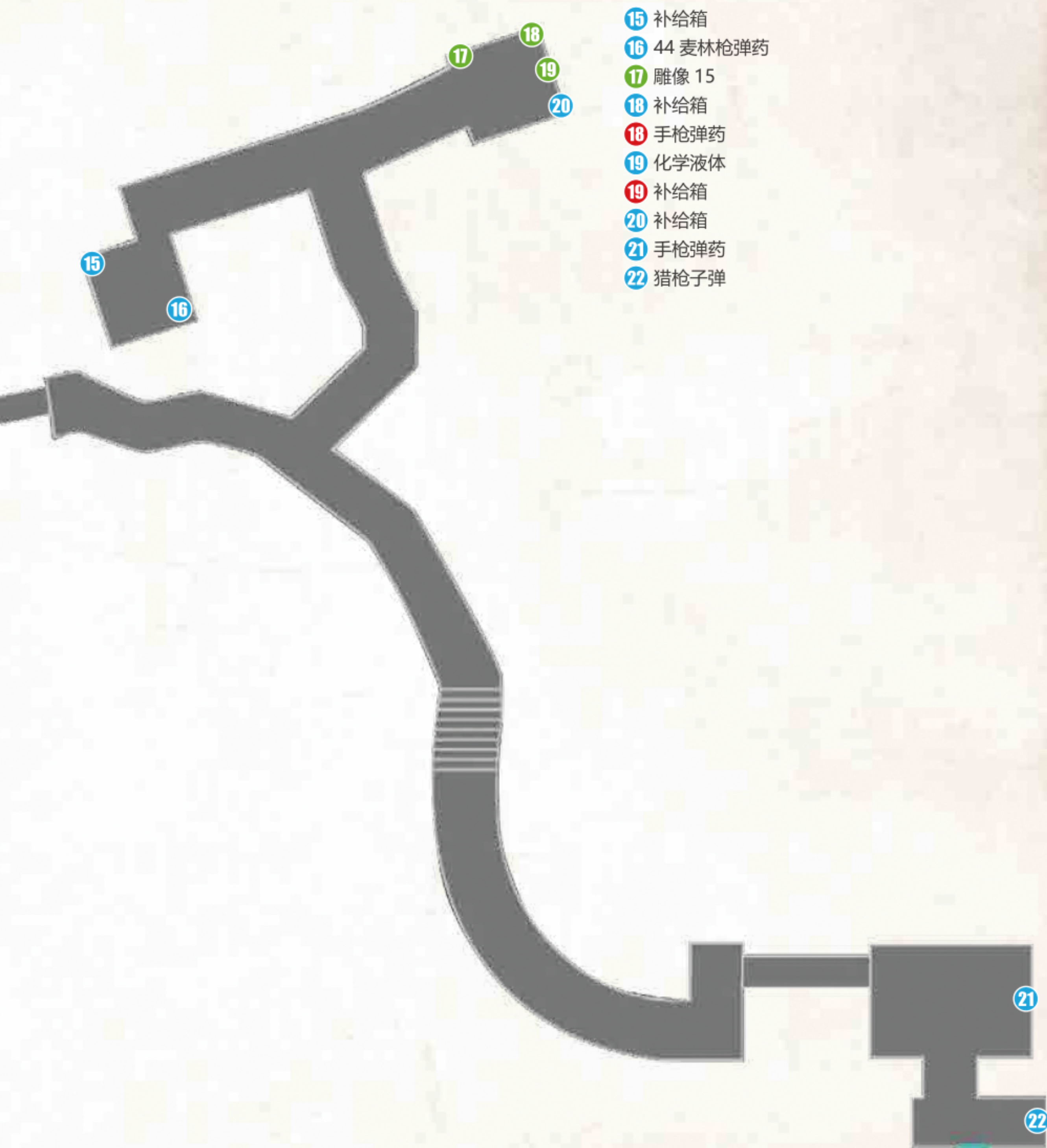
- 1 补给箱
- 2 猎枪子弹
- 3 补给箱
- 4 补给箱
- 5 手枪弹药
- 5 增强的手枪弹药
- 6 磁带
- 7 火药
- 7 药草 ×2
- 8 补给箱
- 8 补给箱 ×2



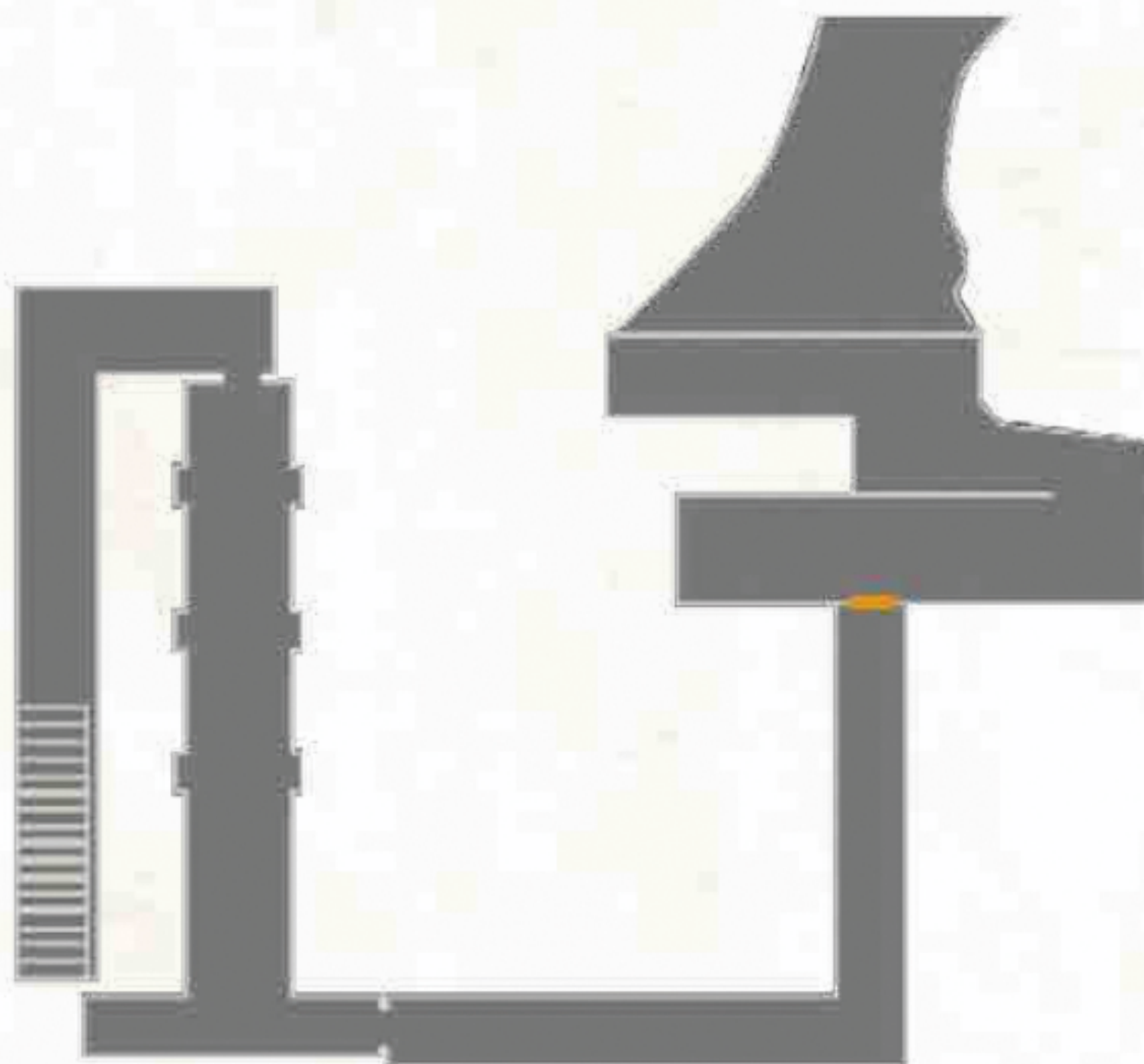
■船屋 2 楼



- 1 补给箱
- 2 补给箱
- 3 急救药
- 4 猎枪子弹
- 5 猎枪子弹
- 5 补给箱
- 6 兴奋剂
- 7 猎枪子弹
- 7 补给箱

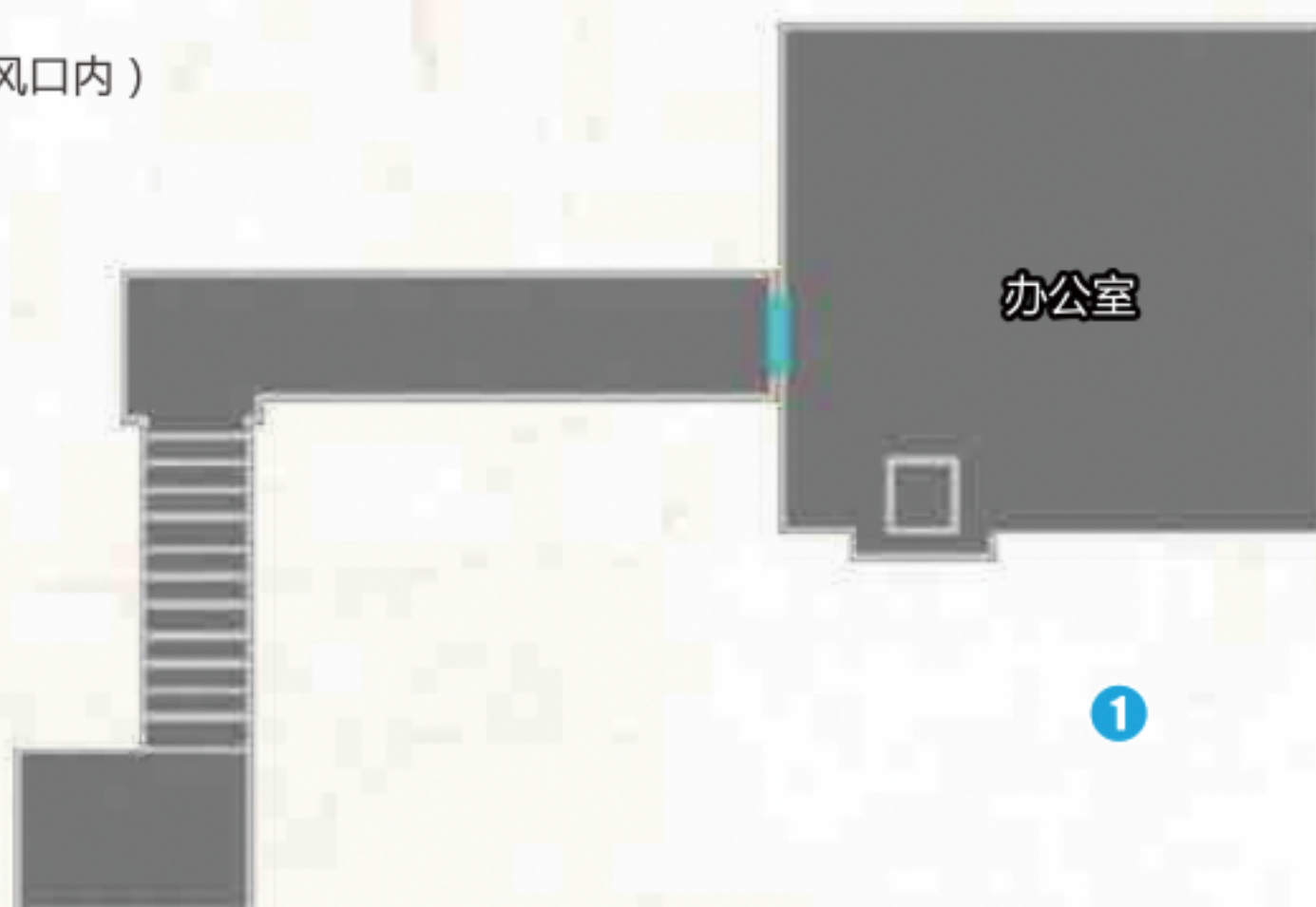


■遇难船负 3 层



■遇难船负 1 层

① 古钱币 15 (通风口内)



■遇难船负 2 层



- 1 补给箱
- 2 手枪弹药
- 3 机枪子弹
- 3 机枪子弹 + 药草
- 4 遥控炸弹
- 5 遥控炸弹 × 2
- 6 补给箱
- 7 古钱币 MH30
- 8 机枪子弹
- 8 手枪弹药
- 9 遥控炸弹
- 10 急救药
- 11 补给箱
- 12 机枪子弹
- 13 遥控炸弹
- 14 机枪子弹
- 15 补给箱
- 16 补给箱
- 17 遥控炸弹
- 18  古钱币 18
- 18  古钱币 MH31
- 19  遥控炸弹 × 2
- 20 撬棍 (血清救佐伊)
- 21 古钱币 MH32

■遇难船第 1 层



- | | | | |
|-----------|-------------|----------------|----------|
| 1 MPM 手枪 | 8 机枪子弹 | 15 机枪子弹 | 21 手枪弹药 |
| 2 磁带 | 9 化学液体 | 16 药草 | 22 机枪子弹 |
| 3 药草 | 10 古钱币 MH25 | 17 露营刀 | 23 兴奋剂 |
| 4 遥控炸弹 ×2 | 11 通用保险丝 | 18 遥控炸弹 ×2 | 24 兴奋剂 |
| 5 补给箱 | 12 背包 | 19 遥控炸弹 + 机枪子弹 | 25 文件 M2 |
| 6 古钱币 16 | 13 药草 | 20 文件 M1 | 26 补给箱 |
| 7 化学液体 | 14 腐蚀剂 | | |

■遇难船第 2 层 (回忆)



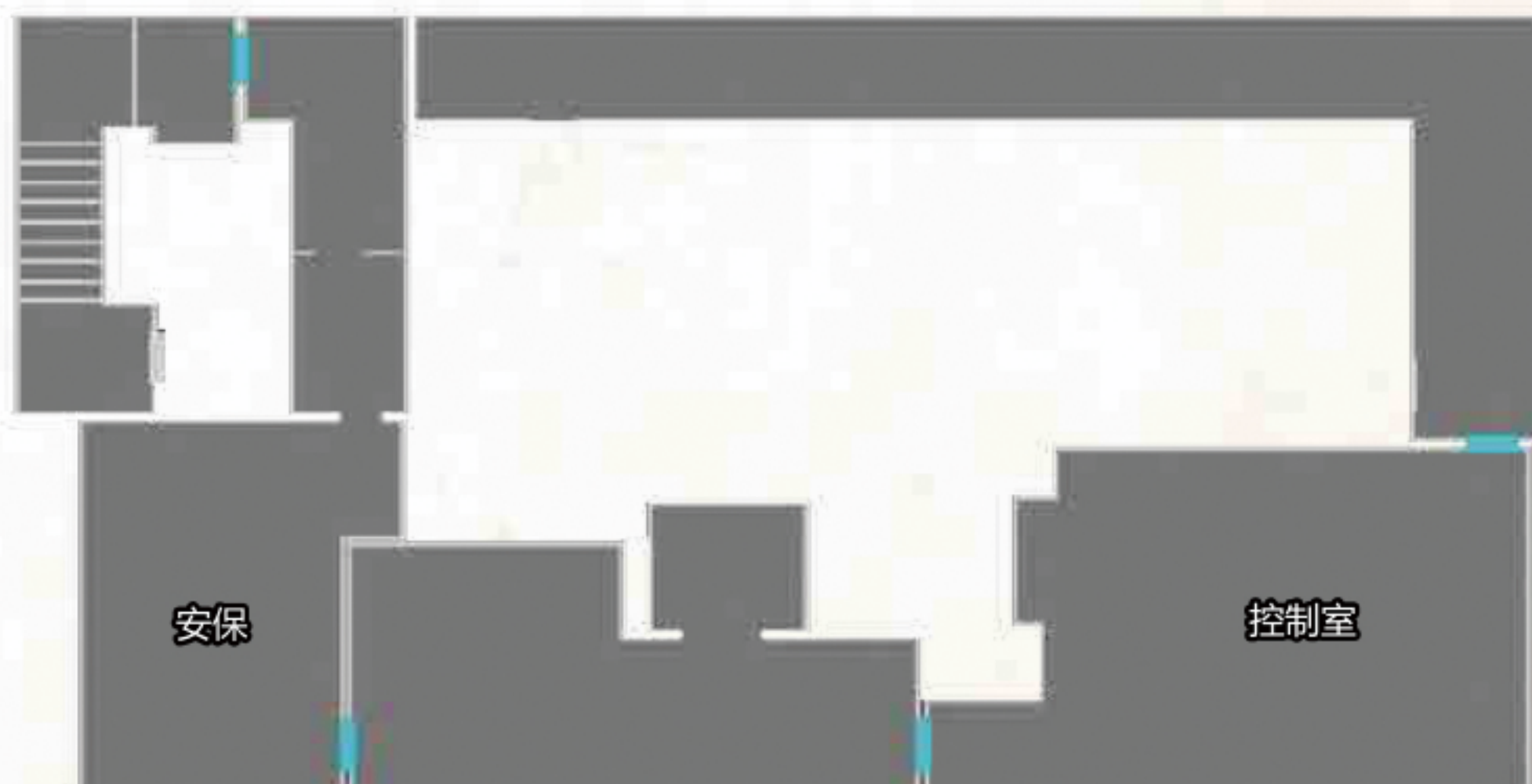
- | | | | |
|---------|--------|-----------|------------|
| 1 文件 M3 | 4 化学液体 | 7 药草 | 10 遥控炸弹 ×2 |
| 2 机枪子弹 | 5 机枪子弹 | 8 化学液体 | 11 药草 |
| 3 机枪子弹 | 6 补养品 | 9 遥控炸弹 ×2 | 12 补养品 |

■遇难船负 2 层（回忆）

- | | | |
|--------|-------------|----------|
| ① 化学液体 | ⑥ 遥控炸弹 ×2 | ⑪ 机枪子弹 |
| ② 机枪子弹 | ⑦ 药草 + 机枪子弹 | ⑫ 补给箱 |
| ③ 药草 | ⑧ 遥控炸弹 ×2 | ⑬ 腐蚀剂 ×3 |
| ④ 化学液体 | ⑨ 化学液体 | ⑭ 化学液体 |
| ⑤ 腐蚀剂 | ⑩ 机枪子弹 | |



■遇难船第 3 层（回忆）



■遇难船第 2 层



- 1 腐蚀剂
- 2 药性强的急救药
- 3 手枪弹药
- 4 磁带 ×3
- 5 文件 M3
- 6 补给箱
- 7 古钱币 MH27
- 8 火药
- 9 补给箱

- 10 古钱币 MH28
- 11 药草
- 12 腐蚀剂 ×3
- 13 文件 M4
- 14 露营刀
- 15 遥控炸弹
- 16 机枪子弹
- 17 强烈化学液体
- 18 机枪子弹

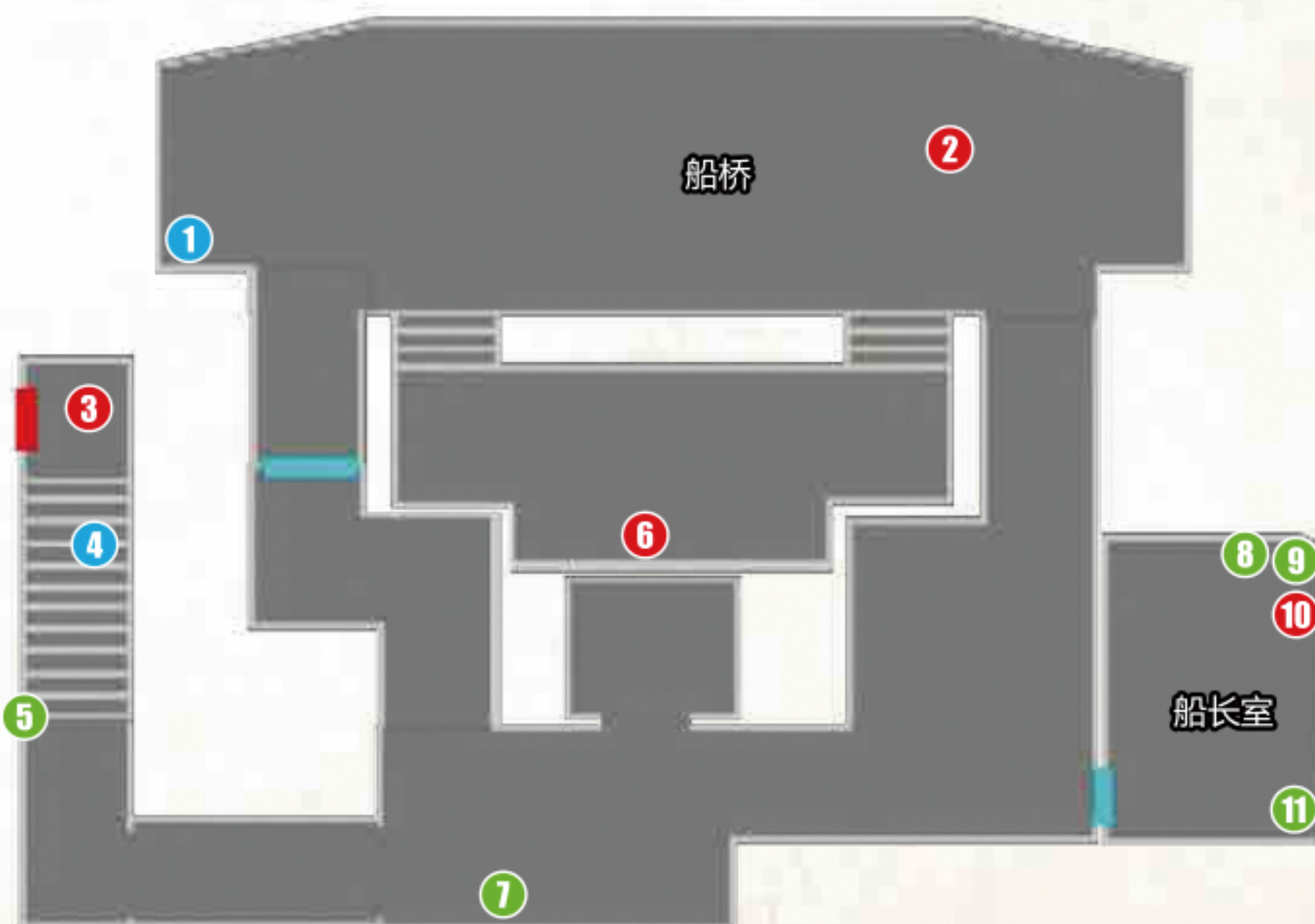
- 19 机枪子弹
- 20 化学液体
- 21 火药
- 22 药草
- 23 遥控炸弹
- 24 遥控炸弹
- 25 船长室储物柜钥匙
- 26 强烈化学液体

■遇难船第 3 层



- | | | | |
|------------|-----------|----------|-----------|
| 1 古钱币 MH29 | 6 强烈化学液体 | 10 遥控炸弹 | 15 化学液体 |
| 2 电缆 | 6 火药 | 10 补给箱 | 16 机枪子弹 |
| 3 腐蚀剂 | 7 雕像 17 | 11 磁带 | 17 药草 |
| 4 MPM 手枪 | 8 开锁器 | 12 旧的录像带 | 18 火药 |
| 5 化学液体 | 9 遥控炸弹 ×2 | 13 化学液体 | 19 机枪子弹 |
| 5 兴奋剂 | 9 机枪子弹 | 14 文件 M5 | 20 古钱币 17 |

■遇难船第 4 层



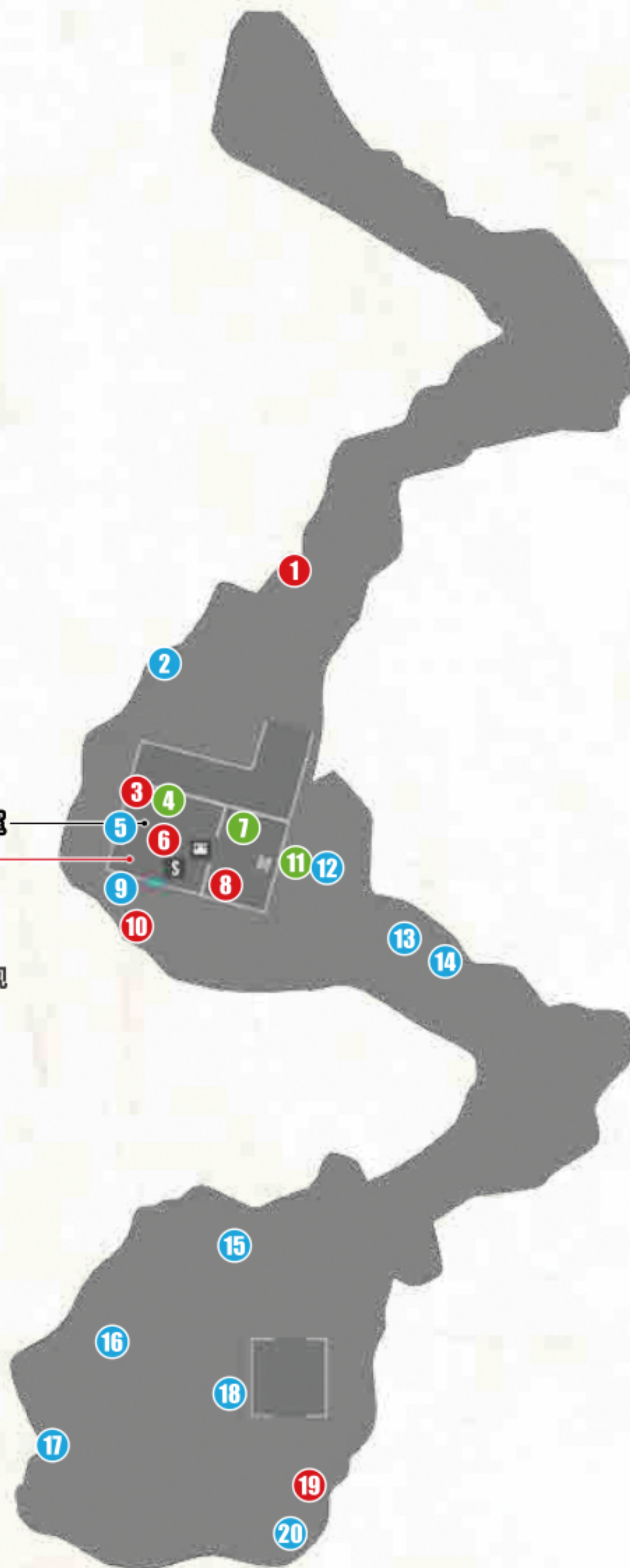
- | |
|------------------|
| 1 火药 |
| 2 遥控炸弹 |
| 3 古钱币 MH26 |
| 4 遥控炸弹 |
| 5 雕像 16 |
| 6 兴奋剂 |
| 7 药草 |
| 8 船舶地图 |
| 9 扳手 |
| 10 机枪子弹 ×2 |
| 11 P19 机枪 + 遥控炸弹 |

沼泽

- 1 古钱币 MH33
- 2 火焰弹
- 3 手枪弹药 + 神经毒素弹
- 4 兴奋剂
- 4 分离剂
- 5 机枪子弹
- 6 磁带 + 固体燃料
- 7 增强的手枪弹药
- 7 化学液体
- 8 补给箱
- 9 燃烧器的燃料
- 10 药草
- 11 雕像 18
- 12 44 麦林枪弹药
- 13 化学液体
- 14 强烈化学液体
- 15 化学液体
- 16 药草
- 17 补给箱
- 18 强烈化学液体
- 19 药草
- 20 补给箱

矿井
办公室

注：尚未解锁的鸟笼也会出现在办公室中。

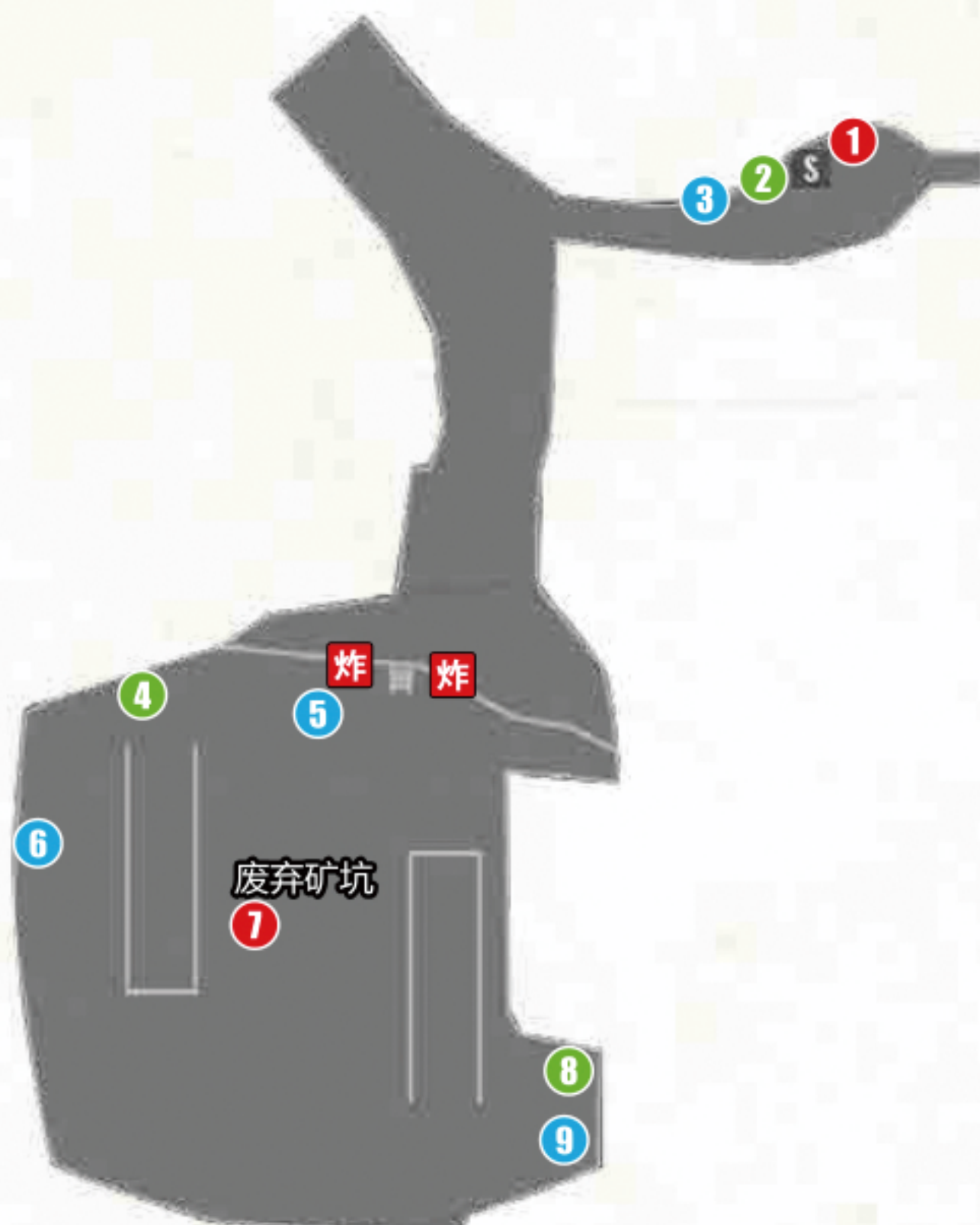


■盐矿 B3



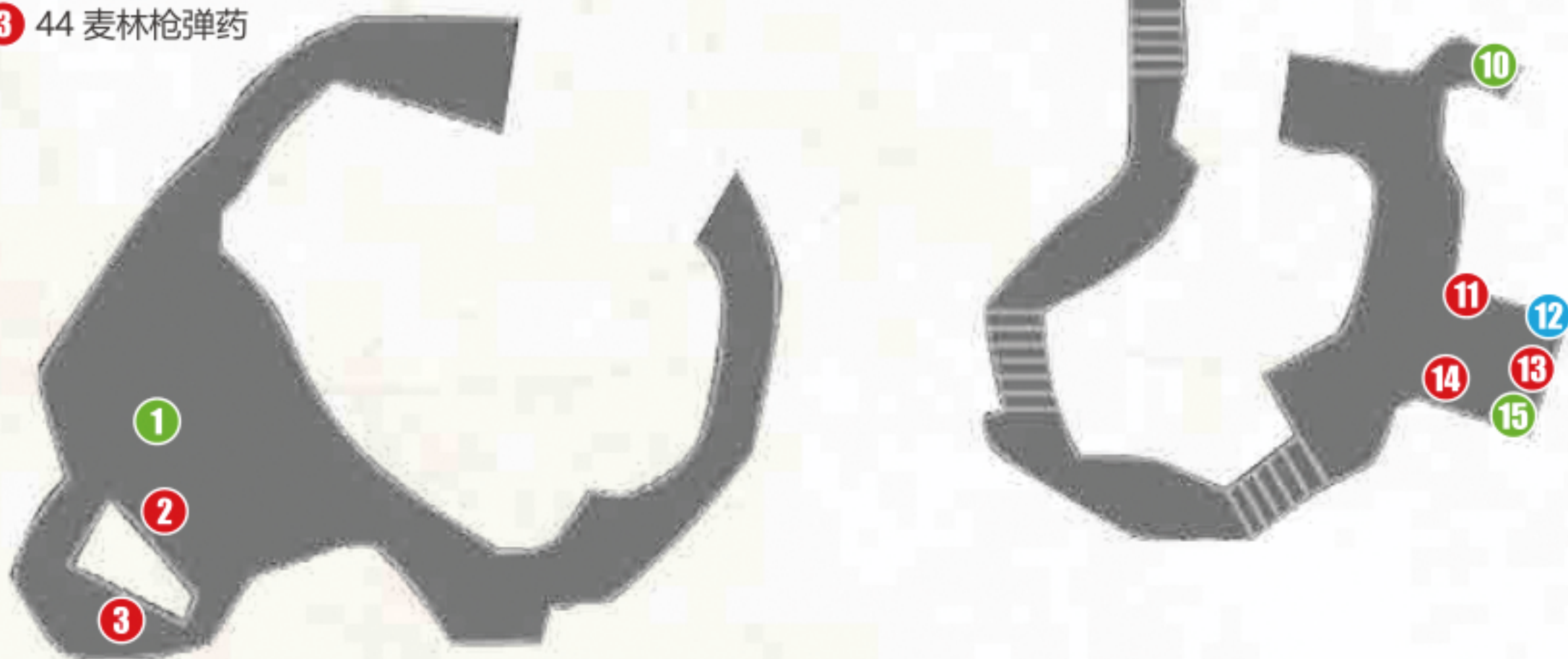
■盐矿 B1

- ① 磁带
- ② 采矿地图
- ③ 补给箱 ×2
- ④ 补给箱
- ⑤ 补给箱
- ⑥ 补给箱
- ⑦ 猎枪子弹
- ⑧ 补给箱
- ⑨ 急救药
- ⑩ 遥控炸弹
- ⑩ 火药
- ⑪ 药性强的急救药 + 化学液体 + 强烈化学液体
- ⑫ 补给箱
- ⑬ 补给箱
- ⑭ 磁带
- ⑮ 补给箱



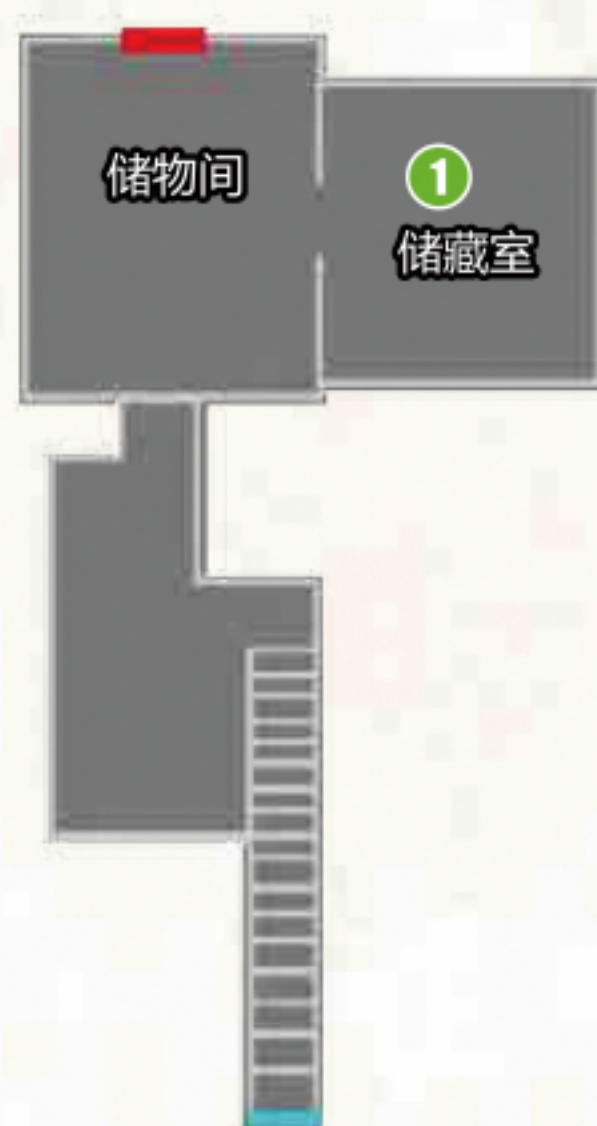
■盐矿 B2

- ① 补给箱
- ② 猎枪子弹
- ③ 44 麦林枪弹药



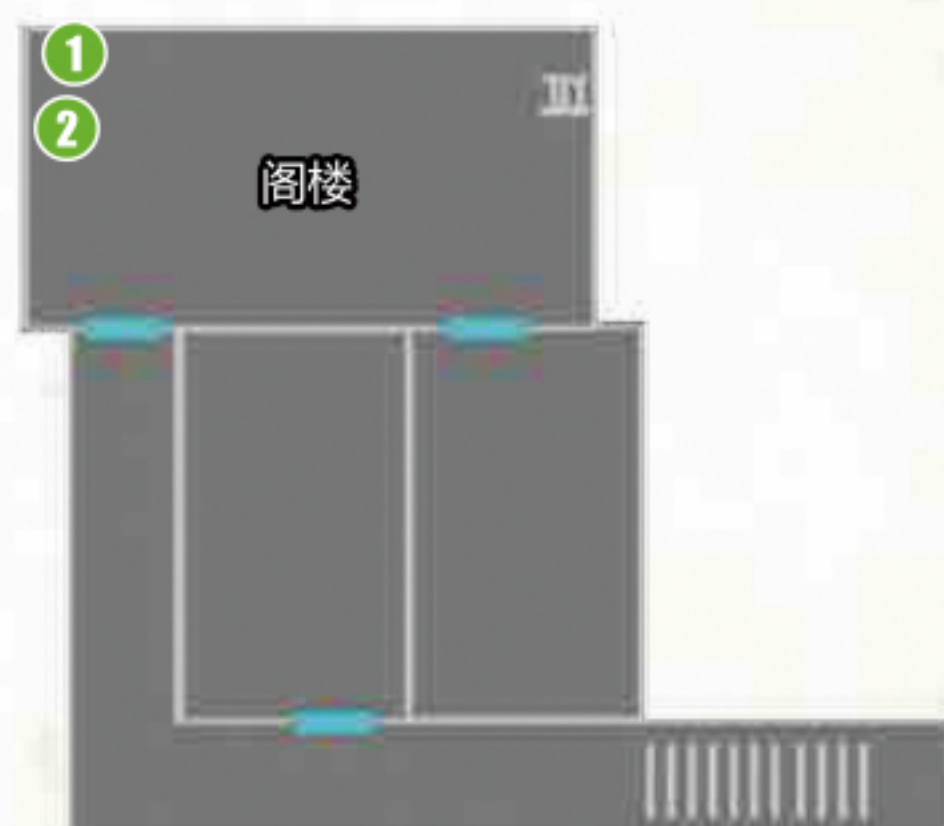
■客房地下室 1 层(再访)

① 雕像 20

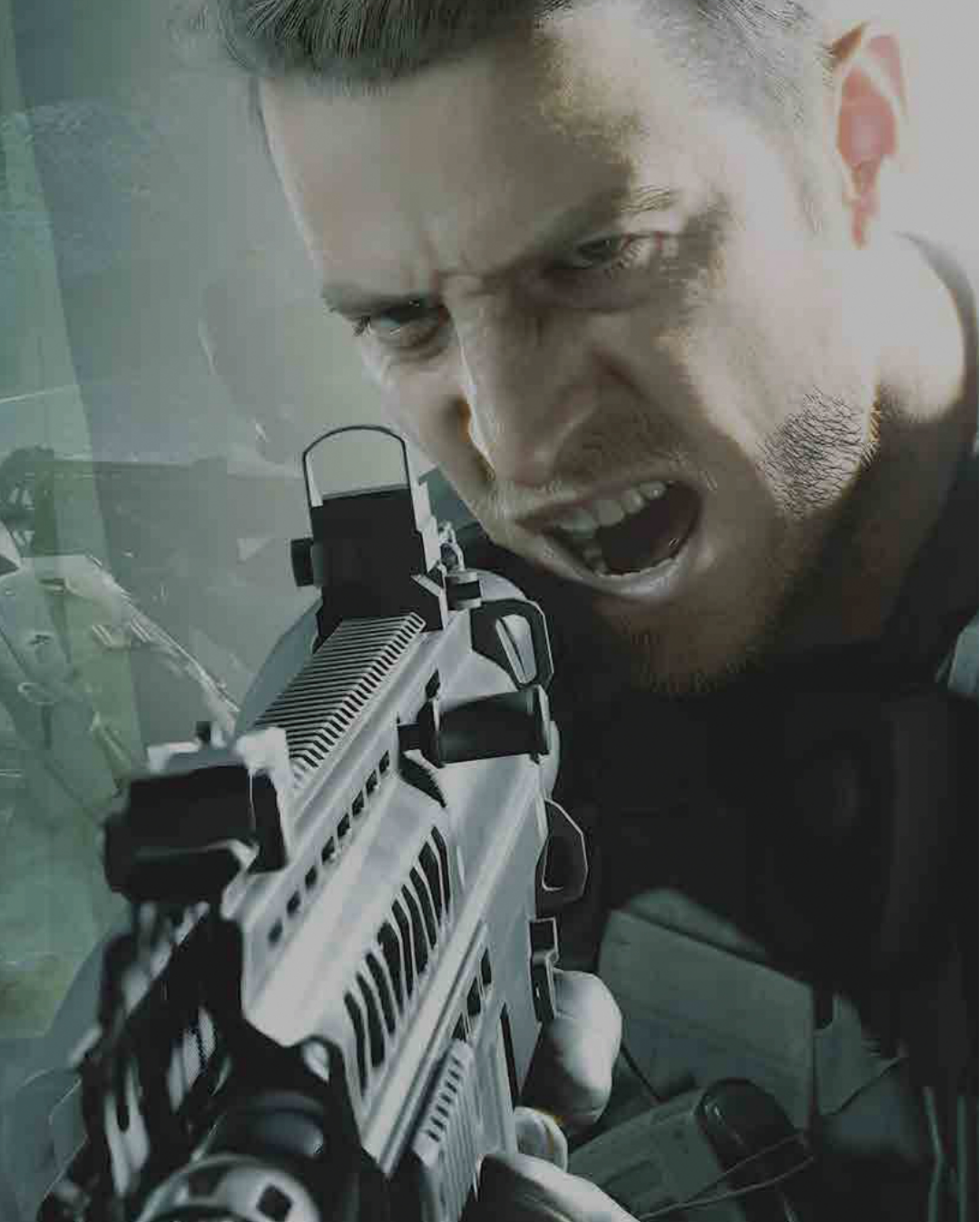


■客房 3 楼 (再访)

① 猎枪子弹
② 增强的手枪弹药







BIOHAZARD

resident evil